PC Games

Wissen, was gespielt wird

UNZENSIERTE AUSGABE

Darf in Deutschland nicht frei vertrieben werden!

12/03 € 4,99

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Portugal, Frankreich, Griechenland € 6,75 Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

DVD

RIESIGE DUAL-DVD MIT ÜBER 9 GBYTE

STARK! 268 SEITEN 57 TESTS

Test: Max Payne 2

HÄRTER!

SPANNENDER! SPEKTAKULÄRER!

BESSER?

- 10 Seiten Mega-Test **EXKLUSIVES VIDEO AUF DVD**
- Ungeschnitten: Kompromissloses Action-Kino!
- Tuning-Tipps: So läuft's auch auf Ihrem PC!

VOLLVERSION SIEDLER 3

DAS LEGENDÄRE AUFBAU-SPIEL

Mit Komplettlösung und Profi-Tipps auf DVD!

88% (PC GAMES 01/99)

EXKLUSIV-DEMO **SILENT STORM** (DT.)

DEMO-DERBY: **FIFA 2004 vs. PES 3**

PLUS 16 TOP-DEMOS

U. A. CALL OF DUTY, HERR DER RINGE 3, SILENT HILL 3, EMPIRES: DIE NEUZEIT U. V. M.

ÜBER 85 MINUTEN VIDEOS

REPORTAGEN: HALF-LIFE 2 EA SPORTS U. V. M.

VORSCHAU

STAR WARS: KOTOR
VIDEO: SO GUT WIRD'S AUF PC!

FAR CRY
TRAUMGRAFIK, VERBLÜFFENDE KI

NFS: UNDERGROUND
BOAH EY: SPOILER, SPEED, SPASS!

TEST



CALL OF DUTY
KAPITULIERT MEDAL OF HONOR?

EMPIRES: DIE NEUZEIT
ECHTZEIT-STRATEGIE-REFERENZ?

ANSTOSS 4 03/04
ENDLICH WIEDER IN DER 1. LIGA?

HARDWARE



MONITOR-TEST
TFT-BILDSCHIRME HOLEN AUF

DIE RICHTIGE WAHL
ATHLON 64 ODER ATHLON 64 FX?

ATHLON-64-BOARDS
7 BOARDS IM TEST + PRAXISTIPPS





EDITORIAL
PETRA MAUERÖDER CHRISTIAN MÜLLER

Herbstliches **Hieb- und Stichfest**

Montag | 06. Oktober 2003

Mit Handys kann man inzwischen nicht mehr nur Termine verwalten, E-Mails schreiben, MP3s hören und zur Not auch telefonieren, sondern auch spielen. Die Zeiten von **Snake** und **Schwarzweiß-Reversi** sind längst vorbei: Überall quäkt's polyphon aus den Lautsprechern, immer mehr Ableger bekannter PC-Spiele machen sich auf den Displays breit. Nokia bringt mit dem N-Gage gar ein regelrechtes Spiele-Handy auf den Markt, das mit Nintendos Game Boy Advance konkurriert. Kein Wunder also, dass uns Leser immer wieder bitten, Spiele für PDAs und Handys vorzustellen – einen ersten Überblick liefert das Special ab Seite 34. Zwar bleibt der Zeitschriften-Titel PC Games auch in Zukunft Programm, doch der Blick über den Tellerrand könnte durchaus zur Regelmäßigkeit werden – wenn Sie wollen, versteht sich. Schreiben Sie uns doch direkt, wie groß Ihr Interesse an mobilem Spielspaß ist (chefredaktion@pcgames.de).

Donnerstag | 16. Oktober 2003

Nicht nur Quentin Tarantino drückt Uma Thurman eine edle Klinge statt einer schnöden Knarre in die Hand: Egal, ob **Jedi Knight 3**, **Knights of the Temple**, **Gladiator**, **Conan**, **Apokalyptica** oder **Chaos Legion** – antike und futuristische Hieb- und Stichwaffen, wohin man blickt. Gegenüber Ego- und Taktik-Shootern, die auf Hinterhalt und Distanz ausgelegt sind, ist das Spielgefühl beim Nahkampf – also Auge in Auge – natürlich ein völlig anderes. In seinem Report ab Seite 30 geht Justin Stolzenberg dem trendigen Säbelgerassel auf den Grund.

Freitag | 17. Oktober 2003

„Ja, ist denn heut schon Weihnachten?" – fast könnte man es meinen: Mit satten 268 Seiten liefert die Redaktion die bisher dickste Ausgabe des Jahres ab. Da ist für jeden was dabei: **XIII** und **Call of Duty** für die Freunde gepflegter Ego-Shooter, **FIFA** und **Pro Evolution Soccer** für die Sportlichen. Wer sich bei Rätseln am wohlsten fühlt, wird mit **Silent Hill 3** und **Temple of Elemental Evil** glücklich. Strategen, Manager und Aufbau-Fans liegen mit **Railroad Tycoon 3**, **Silent Storm** (deutsche Exklusiv-Demo!) und **Anstoß 4 Edition 03/04** genau richtig. Zu Toptiteln wie **Die Stunde Null** oder **Empires** liefern wir Komplettlösungen gleich mit – im Tipps-Teil ab Seite 197. Ein Blick auf die Ankündigungen der Vorschau auf Seite 266 zeigt, dass die Flut an Titeln auch im Dezember nicht abreißen wird.

Montag | 20. Oktober 2003

„Wir bieten unseren Lesern verlässliche Kaufberatung genau dann, wenn sie sie benötigen – nämlich möglichst zeitnah zum Verkaufsstart", hatten wir in PC Games 11/03 versprochen. Versprechen gehalten: Pünktlich zum Verkaufsstart eines der meisterwarteten Spiele liegt die neue Ausgabe mit der Titelstory **Max Payne 2** vor – ausnahmsweise eine Woche früher als üblich. Auf zehn Seiten erfahren Sie, warum das Bullet-Time-Festival haarscharf an der 90-Punkte-Marke vorbeischrammt. Tuning-Tipps verraten, wie Sie noch mehr Performance herausholen. Dazu exklusiv auf Ab-18-DVD: spektakuläre, ungeschnittene Spielszenen.

Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe
Ihr PC-Games-Team

HEINRICH LENHARDT ...



... hinter Gittern: Auf Alcatraz präsentierte Ati die neue Grafikkarten-Generation. Während Gabe Newell **Half-Life 2** vorstellte, spielte sich der eigentliche Krimi direkt bei Valve ab. Report ab S. 28, Video auf DVD und CD!

THOMAS WEISS ...



... spürte die Macht eines ausgezeichneten Rollenspiels: In München zeigte ihm Biowares Chefentwickler James Ohlen die PC-Version von **Knights of the Old Republic**. Was auf Sie zukommt, steht im Preview auf S. 62.

JUSTIN STOLZENBERG ...



... losst den Dom in Kölle: „Made in Germany" macht Station bei EA Sports. Auf DVD erleben Sie, wie sich die **Fußballmanager**-Mannschaft förmlich die Bälle zuspielt – im wahrsten Sinne des Wortes.

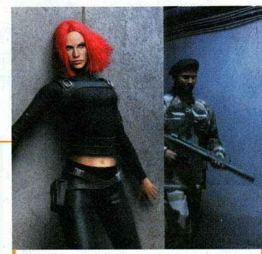
Inhalt 12/2003

Aktuelles

Vorschau



Schwerter statt Schrotflinten
Wieso Schießen oder Schnetzeln für das Design von Actionspielen ein großer Unterschied ist.



Alias
Spiele-Umsetzungen von TV-Serien waren auf dem PC bislang wenig erfolgreich. Acclaim startet einen neuen Versuch.

Test

AKTUELLES

Aktenzeichen XY, Half-Life-2
Peinliche Panne: Anonyme Hacker erleichtern Valve um den **Half-Life 2**-Source-Code.
S. 28

VORSCHAU

Spellforce
Hat das neue Spiel des Siedler-Erfinders Volker Wertich das Zeug zum Strategie-Hit?
S. 44

TEST



Max Payne 2
Max Payne ist zurück: härter, spannender und spektakulärer als jemals zuvor. Aber auch besser?
S. 76

Action

Abenteuer

Sport

Tipps & Tricks

Komplettlösung/Spieletipps

Kurztipps



Silent Storm
Klein, aber fein: Wie ein fast unbekanntes Software-Juwel das Rundenstrategie-Genre wiederbelebt.

Tuning-Tipps

Hardware-Hilfe

Hardware

PC-Games-Einkaufsführer

News

Hardware-Thema

Hardware-Tests

Athlon-64-Mainboards:

CRT-Monitore:

TFT-Monitore:

Service

TEST



Empires: Die Neuzeit S. 106

Der inoffizielle Empire Earth-Nachfolger verarbeitet 1.000 Jahre Menschheitsgeschichte in einem Echtzeit-Strategiespiel.

TIPPS & TRICKS



C&C Generäle: Die Stunde Null S. 225

Unverzichtbar für alle Hobby-Generäle. Mit Übersichtskarten und Profi-Tipps.

HARDWARE



Gamer-Monitore im Test S. 246

Röhrenmonitore sind günstig, TFT-Bildschirme schick. Was aber ist die beste Wahl für PC-Spieler?

Mit Highspeed zum Highscore? Mit Dell geht das spielend.

GRATIS: DOPPELTER SPEICHER
bei Online Bestellung eines Dell Systems

Angebot limitiert auf max. 5 Systeme pro Kunde, solange Vorrat reicht und nur für den beworbenen Standardspeicher.



NEU bei Dell ab 15.11.2003!

Pocket-PC von Dell

Axim™ X3 Pocket PC – die perfekte Ergänzung zu Ihrem Notebook!

- Intel® XScale™ Prozessor bis 400 MHz
- Bis zu 64 MB SDRAM
- Bis 64 MB Intel® StrataFlash™ ROM
- 3.5" QVGA TFT Display (240 x 320)
- Microsoft® Windows® Mobile 2003 Software

Jetzt ab 231 €*

Axim™ X5 Pocket PC und TomTom Navigator 2.0 GPS-Navigation

Komplettsystem ab 499 €*

*Inkl. MwSt., zzgl. 12,80 € Versand

Bis zu 15 % Rabatt auf ausgewähltes Desktop-Zubehör von Dell!
Gültig bei Online Bestellung, solange Vorrat reicht. Weitere Details unter www.dell.de/peripherals



Dell™ Dimension™ 2400 „Komplett PC"

- Intel® Celeron® Prozessor 2.40 GHz
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[1,2]
- 512 statt 256 MB RAM: kostenlose Speicherverdoppelung bei Online Bestellung
- 80 GB** Festplatte, 7.200 U/Min.
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- Intel® Extreme Grafik mit bis zu 48 MB
- Integrierte Soundlösung, Kopfhöreranschluss
- Combo Laufwerk mit 16x DVD & 48/24/48x CD-RW
- Works 7.0 (OEM)[2], Antivirensoftware
- Dell Tastatur, Dell Maus, 6x USB 2.0
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service
- Dell™ E773c, 17" Monitor, TCO-95, schwarz
- Lexmark Z605 Farbdrucker

699 € Systempreis inkl. 17" Monitor und Farbdrucker, inkl. MwSt. und zzgl. 75 € Versand.

Upgrades
- mit 120 GB** Festplatte 7.200 U/Min.: + 35 €[3]
- mit Eicon DIVA ISDN PCI 2.02 Karte: + 81 €[3]
- mit 4x DVD+RW-Brenner mit Software: + 104 €[3]
- Aufpreis für Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.40 GHz nur 174 €[3]
- Aufpreis für Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.60 GHz nur 264 €[3]

Finanzierung schon ab 22,37 € mtl.[4]

E-Value: 1020-D0411



Dell™ Dimension™ 4600 „Expert"

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 3.06 GHz mit HT Technologie
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[1,2]
- 512 statt 256 MB RAM: kostenlose Speicherverdoppelung bei Online Bestellung
- 120 GB** Festplatte, 7.200 U/Min.
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB ATi Radeon™ 9800 – 8x AGP Grafik, DVI, TV Out
- Creative Audigy 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- DVD+RW Brenner (4/2,4x) & 16x DVD, Software
- Works 7.0 (OEM)[2], Antivirensoftware
- Dell Tastatur, Dell Maus, 8x USB 2.0
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

1.129 € Systempreis ohne Monitor, inkl. MwSt. und zzgl. 75 € Versand.

Upgrades

Dell™ 1800FP 18" TFT nur 579 €
- mit Dell™ 2300 Wireless LAN Router & USB Adapter: + 174 €[3]
- mit Intel® Pro/1000T Gigabit Ethernet Adapter: + 95 €[3]
- mit Altec Lansing ADA745 Lautsprecher (4.1): + 104 €[3]
- Aufpreis für 2.66 GHz nur 116 €[3]
- Aufpreis für 2.80 GHz nur 232 €[3]

Finanzierung schon ab 36,12 € mtl.[4]

E-Value: 1020-D1611



Dell™ Dimension™ 8300 „Superior"

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 3.0 GHz mit HT Technologie
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[1,2]
- 512 statt 256 MB RAM: kostenlose Speicherverdoppelung bei Online Bestellung
- 120 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min.
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB ATi Radeon™ 9800 – 8x AGP Grafik, DVI, TV Out
- Creative Audigy™ 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- DVD+RW-Brenner (4/2,4x) und 16x DVD, Software
- Works 7.0 (OEM)[2], Antivirensoftware
- Dell Tastatur, USB Wheel Maus, 8x USB 2.0
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

1.199 € Systempreis ohne Monitor, inkl. MwSt. und zzgl. 75 € Versand.

Upgrades

Dell™ 1800FP 18" TFT Display nur 614 €
- mit zweiter 120 GB** Serial-ATA Festplatte: + 209 €[3]
- mit ATi Radeon™ 9800 XT Grafik: + 232 €[3]
- Microsoft® Office 2003 Basic Edition: + 151 €[3]
- Aufpreis für 3.20 GHz mit HT Technologie nur 232 €[3]

Finanzierung schon ab 38,36 € mtl.[4]

E-Value: 1020-D2111



Alle Preise sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen und gültig, solange Vorrat reicht. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Angebot kann von Abbildung abweichen. Angebot ohne Monitor. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Monitorabbildungen sind modellähnlich. Dell™, das Dell™ Logo, Axim™, Dimension™, Inspiron™, TrueMobile™ und UltraSharp™ sind Warenzeichen der Dell Corporation. Microsoft® ist eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation. Microsoft OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Die Logos Intel®, Intel Inside®, das Intel Inside® Logo, Centrino™, das Intel Centrino™ Logo und Pentium® sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. **Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. **1)** Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell Computern installiert werden. **2)** Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). **3)** Upgradepreise sind nur gültig beim Kauf eines Dell Systems. **4)** Effektiver Jahreszins nur 11,9 % (Laufzeit 36 Monate). Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt.

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen.

Gewinnen und mitmachen

Spiele-Hardware vom Feinsten!

Logitech

10x Logitech MX300 Optical Mouse (je € 50.-)

Die USB-Maus mit dem optischen Sensor verfügt über ein ansprechendes Design und ist sowohl für Rechts- als auch für Linkshänder geeignet. Über die Quick-Switch-Programmtaste können Sie sehr schnell zwischen Programmen wechseln.



4x Logitech Cordless Desktop Navigator (je € 80.-)

Eine formschöne kabellose Tastatur in Weiß und Silber mit einer dazu passenden optischen Maus. Mit dem Cordless Desktop Navigator spielen Sie ohne lästige Kabel. Über zusätzliche Tasten können Sie auf das Internet und viele andere nützlichen Funktionen zugreifen.



3x Premium Stereo USB Headset 30 (je € 70.-)

Dieses USB-Headset liefert dank eigener Mini-Soundkarte klaren digitalen Sound mit Rauschunterdrückung. Der anpassbare Bügel des Mikrofons und die Ohrpolster sind aus trageleichtem, weichem Material. Am Kabel ist ein praktischer Stummschalter und ein Lautstärkeregler mit griffiger Oberfläche angebracht.



MSI

2x MSI-Grafikkarte FX5900U-VTD256 (je € 550.-)

Nicht nur Nvidia-Fans werden mit dieser Platine glücklich, denn auf ihr werkelt der derzeit schnellste Grafikchip des kalifornischen Chip-Herstellers. Im Test der PC Games erreichte die MSI-Platine eine fabelhafte Wertung (Note 1,32 in PC Games 10/03, S. 186). Kein Wunder, denn die FX5900U-VTD256 verfügt auf Vorder- und Rückseite über einen fächerartigen Kühlkörper, der für erstklassige Übertaktungsergebnisse sorgt. Die AGP-8X-Grafikkarte rechnet standardmäßig mit 450 MHz Chiptakt und 425 MHz DDR-Speichertakt (850 MHz effektiv) und wird mit einem sehr großen Ausstattungspaket geliefert.

DIE FAKTEN:
Grafikchip: Geforce FX 5900 Ultra
Chip- und Speichertakt: 450/425 MHz DDR (850 MHz effektiv)
Speichermenge und -Art: 256 MB DDR (2,2 ns), 256 Bit
Anschlüsse: VGA, TV-Out (S-Video)/-In, DVI
Software: Tom Clancy's Ghost Recon, The Elder Scrolls III: Morrowind, Duke Nukem: Manhattan Project, 7-in-1-Games-Collection, Adobe Photoshop Album SE, Virtual Drive 7 Professional, Restore IT 3 Professional, MSI DVD, MSI 3D Desktop

Corsair

1x Hauptspeicher „TwinX 1024-4000 Pro" (je € 465.-)

Die Bausteine des DDR500-Speicherduos wurden auf hohe Performance getestet und aufeinander abgestimmt. Die beiden 512-MByte-Speicherriegel liefern Ihnen besonders gute Performance auf Mainboards mit Zweikanal-Technik (zum Beispiel Nvidias Nforce2). Als erster Speicherhersteller verwendet Corsair LEDs, die Ihnen anzeigen, wann der Speicher aktiv wird.



1x Wasserkühlung „Hydrocool 200" (je € 375.-)

Diese innovative, tragbare Wasserkühlung ist für Hauptprozessoren von AMD und Intel geeignet, besitzt selbstversiegelnde Anschlüsse und kann den PC durch einen Alarm-Modus sogar eigenständig abschalten. Das Hydrocool 200 ist ein leicht einzubauendes Wasserkühlungs-Set, das aufgrund der flexiblen Lüftersteuerung des Radiators auch leise arbeitet.

1x Hauptspeicher „TwinX 512-3200 Low Latency" (je € 190.-)

Dieses Paket besteht aus zwei perfekt aufeinander abgestimmten DDR400-Speicherriegeln mit je 256 MByte. Da beide Module auch mit niedriger Speicherlatenz perfekt arbeiten, erhöht sich die Gesamtperformance Ihres PCs, wenn sie mit der gleichen Taktfrequenz des Frontside-Bus Ihres Mainboards getaktet sind.

Wenn Sie an den PC-Games-Gewinnspielen nicht per SMS teilnehmen möchten, schreiben Sie das Kennwort auf eine Postkarte und schicken Sie diese ausreichend frankiert (€ 0,45) an: COMPUTEC MEDIA AG, **PCGGEWINNSPIEL PCG1**, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Alle entsprechenden Einsendungen nehmen an der Verlosung teil. An den Gewinnspielen der PC Games dürfen alle Leser mit Ausnahme von Mitarbeitern der beteiligten Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

Um an diesem Gewinnspiel per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS* mit dem Inhalt „PCG1" an die Telefonnummer: 811 14 (Deutschland), 724 44 (Schweiz) oder 0900-101010 (Österreich). Alternativ können Sie uns auch anrufen: 0190-658 650 (€ 0,41/Min., Deutschland) oder 0901-210211 (sfr 0,50/Min., Schweiz).

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Alienware und der Computec Media AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

* Alle Netze! VF, D2 Vodafone-Anteil € 0,12

per SMS!

Keine Postkarte zur Hand? Sie lesen PC Games gerade im Zug und können keine E-Mail senden? Bei PC Games können Sie trotzdem gewinnen und Ihre Meinung sagen. An folgenden Umfragen und Gewinnspielen dieser Ausgabe können Sie per SMS teilnehmen. Ganz einfach und bequem in Sekundenschnelle:

UMFRAGEN (Teilnahmeschluss ist der 1. Dezember 2003)

PC-Games-Charts (Seite 24)



Nennen Sie uns Ihr aktuelles Lieblingsspiel! Um an der Umfrage der PC-Games-Charts per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „PCGC LIEBLINGSSPIEL" an die Telefonnummer: 8 11 14 (€ 0,49/SMS*) bzw. Schweiz: 7 24 44 (sfr 0,70/SMS). Oder rufen Sie uns einfach an: 0190 658 651 (€ 0,41/Min.) bzw. 0901 210 212 (sfr 0,50/Min.) für die Schweiz.

PC Games Most Wanted (Seite 22)



Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten? Um an der Umfrage der Most-Wanted-Charts per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „PCGM SPIELENAME" an die Telefonnummer: 8 11 14 (€ 0,49/SMS*) bzw. Schweiz: 7 24 44 (sfr 0,70/SMS). Oder rufen Sie uns einfach an: 0190 658 651 (€ 0,41/Min.) bzw. 0901 210 212 (sfr 0,50/Min.) für die Schweiz.

* Alle Netze! VF, D2 Vodafone-Anteil € 0,12

PC-Games-Abonnenten sind schon Gewinner!

Die glücklichen Gewinner stehen fest.
Im Monat September haben gewonnen:

Den Multimedia-PC: Marco Gallus aus Faldatal

Die Sony PlayStation 2: Alexander Leuteritz aus Löbau

Den Nintendo GameCube: Jochen Riemer aus Oberhausen

Den Nintendo Game Boy Advance SP: Petra Kimmann aus Essen

Mit dem Abschluss eines Abonnements verbuchen PC-Games-Leser etliche Vorteile für sich. Durch günstigeren Einzelpreis, bequeme Zustellung per Post und frühzeitige Belieferung profitieren sie schon jetzt vom PC-Games-Abo.

Jeden Monat befinden sich unsere Abonnenten aber zudem auf der Gewinnerstraße. Denn jeder unserer treuen Leser nimmt jeden Monat an einem exklusiven Abo-Gewinnspiel teil. Ganz automatisch und ohne Verpflichtungen. Unter allen Abonnenten verlosen wir monatlich einen Multimedia-PC, eine PlayStation 2, einen Nintendo GameCube und einen Game Boy Advance SP.

„Abb. ähnlich"

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Ich fordere: Pisa-Tests für Computerkollegen!

„Nein, halt, geh da nicht weiter, da liegt eine Grana ..." Bumm! Wenn Sie wie ich ein Fan von Taktik-Shootern sind, kennen Sie solche erschütternden Szenen zur Genüge: Ein computergesteuerter Mitstreiter aus Ihrem Einsatztrupp baut Mist und Sie dürfen die Mission noch einmal neu starten. Mit der Ausnahme von Operation Flashpoint kann ich mich wirklich an keinen Team-Shooter erinnern, in dem die KI-Kollegen nicht wie blind und taub übers Schlachtfeld gestakst wären. Teilweise sind die Jungs sogar eine größere Gefahr als die Gegner. Da werfen sich die „Elitekämpfer" der Rainbow-Antiterrorgruppe bei Raven Shield die Blendgranaten vor die eigenen Füße, da rennen meine Schützlinge in Vietcong aufrecht ins Maschinengewehrfeuer, da drehen sich die Bots aus Battlefield 1942 minutenlang planlos um die eigene Achse. Jüngstes Beispiel: Hidden & Dangerous 2. Was als Teamspiel angepriesen wird, ist de facto ein gewöhnlicher, wenn auch spannender Ego-Shooter, weil die Computergenossen ständig den Befehl verweigern.

Liebe Entwickler, ich weiß, am Thema künstliche Intelligenz beißt sich selbst die Wissenschaft seit Jahren die Zähne aus. Aber es muss doch möglich sein, den Pappkameraden zumindest ein paar Grundregeln beizubringen. Etwa: „Wenn du am Türrahmen hängen bleibst, versuch es mal ein paar Zentimeter weiter links oder rechts." Fragt zur Not im Mod-Lager nach, schließlich gibt es eine ganze Reihe von Hobbyprogrammierern, die etwa glaubwürdige Bots für Counter-Strike entwickelt haben. Oder orientiert euch an positiven Beispielen wie Unreal Tournament 2003 (dt.). Mir jedenfalls ist es schnurz, ob das nächste Team-Actionspiel die neueste Pixel-Shader-Generation und Dolby-Surround-Sound unterstützt, wenn der IQ der KI-Gefährten sich wieder auf Knäckebrot-Niveau bewegt. Wo ich schon mal dabei bin: Das gilt auch für Echtzeit-Strategiespiele.

RÜDIGER STEIDLE

KNIGHTS OF HONOR

Ränkespiele im Mittelalter

Zu Sunflowers Aufbau-Strategiespiel **Knights of Honor**, in dem man in **Lords of the Realm**-Manier ein Königreich regiert, sind weitere Details bekannt geworden. So sollen die Tageszeiten nicht nur Einfluss auf die Grafik, sondern auch auf die Schlachten nehmen. Bei Nacht sind etwa einerseits anrückende Feindarmeen schwerer auszumachen, andererseits leidet die Moral der Kämpfer unter der Finsternis. Über 1.000 Ritter, alle mit unterschiedlichen rollenspielähnlichen Charaktereigenschaften, helfen Ihnen bei der Armeeführung und der Verwaltung Ihrer Ländereien. Wer weniger kriegerisch veranlagt ist, kann das mittelalterliche Europa auch durch Wirtschaftsmacht und Verhandlungen unter Kontrolle bringen. Die diplomatischen Optionen reichen vom Verheiraten der Nachkommen bis hin zu Attentaten. Im Sommer nächsten Jahres soll es so weit sein.



THE FALL

Endzeitstimmung

Das Berliner Entwicklerstudio Silver Style, bekannt geworden durch **Soldiers of Anarchy**, arbeitet zurzeit am Endzeit-Rollenspiel **The Fall: Last Days of Gaia**. Dabei wird der Spieler ins Jahr 2083 versetzt: Außer Kontrolle geratene Terraformer-Maschinen haben die Atmosphäre mit CO_2 voll gepumpt und einen Klimazusammenbruch verursacht. Nun gilt es, in der anarchischen Postapokalypse gegen Mutanten, umherziehende Gangs und Truppen eines neuen Diktators zu bestehen.



WARTIME COMMAND

Battlefield Command mit neuem Namen



Um sich auch namentlich klarer von anderen Echtzeit-Strategiespielen zu unterscheiden, haben Codemasters und Entwickler 1C den bisher als **Battlefield Command** bekannten Titel in den Zungenbrecher **Wartime Command: Battle for Europe 1939-1945** umbenannt. Der Erscheinungstermin im Frühjahr 2004 bleibt davon unberührt. Die neue Adresse im Web lautet jetzt: www.codemasters.de/wartimecommand.



NEVEREND

Mix aus **Abenteuer und RPG**

Das slowakische Entwickler-Studio Mayhem (**Empire of Magic**, Test auf Seite 129) hat die Arbeit am Rollenspiel **Neverend** aufgenommen. Die Story erinnert an ein Märchen: Der Spieler übernimmt die ungewöhnliche Rolle einer kranken Fee, die sich in einer fremden, von ignoranten Menschen bevölkerten Welt zurechtfinden muss. Die setzt sich übrigens aus vorberechneten Hintergründen zusammen. Teil des Spiels sind Adventure-Elemente: Beispielsweise benutzen und kombinieren Sie Gegenstände, um weiterzukommen. Termin: 2004.



COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

Entwicklerwechsel, **die Dritte**

Schon zum vierten Mal beauftragt Valve ein Entwicklerteam mit der Arbeit an **Counter-Strike: Condition Zero**. Nach Rogue, Gearbox und Ritual zeichnet jetzt die Firma Turtle Rock (von ehemaligen Westwood- und EA-Pacific-Mitarbeitern gegründet) für die Singleplayer-Auskopplung von **Counter-Strike** verantwortlich. Als Release wird dennoch nach wie vor der 18. November 2003 angepeilt.



DUNGEON SIEGE

Legends of **Aranna**

Die vorliegende Vorabversion verfehlt ihre Wirkung nicht: Die zusätzliche Kampagne der Action-Rollenspiel-Fortsetzung macht genauso süchtig wie das Original-**Dungeon Siege** – und sieht mit seinen dichten Dschungelregionen und Küstenabschnitten genauso toll aus. Frische Zaubersprüche verwandeln Ihre Mitstreiter in mächtige Wölfe oder Skorpione, mit denen Sie sich gegen 100 frische Kreaturen wehren. Außerdem neu in Ihrer Party: ein Halbriese, der seine Mitstreiter um mindestens drei Köpfe übertrumpft. Unterwegs finden Sie fantastische neue Unique Items, die Sie Ihrem wehrhaften Transport-Tragg auf den Rücken schnallen oder im neuen geräumigen Rucksack unterbringen. Das Add-on wurde übrigens nicht direkt von Gas Powered Games, sondern von Mad Doc Software entwickelt, die auch das **Empire Earth**-Add-on produziert haben. **Legends of Aranna** erscheint voraussichtlich Anfang Dezember.

Unreal-Engine frei

Freizeitentwickler dürfen künftig kostenlos auf die beliebte Unreal-Engine zurückgreifen. Entwickler Epic Games stellt den „nackten" Source-Code samt Editor unter www.epicgames.com/UnrealEngineNews.html zum Download bereit. Für kommerzielle Produkte muss von professionellen Programmierern allerdings immer noch eine Lizenz erworben werden.

Romero bei Midway

Die ehemaligen Stardesigner John Romero und Tom Hall werden künftig für Midway tätig sein. Erstes Spiel: eine Neuauflage des Arcade-Klassikers Gauntlet. Dabei übernimmt Romero die Projektleitung.

Psychotoxic eingestellt

Der Publisher CDV hat die Arbeiten am Action-Adventure Psychotoxic und dem Sci-Fi-Rollenspiel Sabotain gestoppt. Ob die Projekte bei einer anderen Firma unterkommen, ist noch nicht geklärt.

Diablo goes Sci-Fi

Mit Space Hack hat Entwickler Rebelmind (Grom) ein Action-Rollenspiel im Diablo-Stil angekündigt. Gefangen in einer kosmischen Anomalie, kämpfen Sie sich in 45 Levels durch schier unendliche Alien-Horden. Als Erscheinungsdatum wird das erste Halbjahr 2004 angepeilt.

Gabriel komponiert Myst

Peter Gabriel, Grammy-Preisträger und ehemaliges Mitglied von Genesis, steuert künftig die gesamte musikalische Untermalung für die Adventure-Serie Myst bei. Von ihm stammt bereits der Titel „Burning You Up, Burning You Down" im Online-Ableger Uru: Ages Beyond Myst.

Siedler selbstständig

Die an der Siedler-Serie beteiligten Entwickler Rolf Klischewski, Torsten Hess, Thorsten Wallner, Frank Lucht, Phillip Kursawe und Rainer Foetzki haben ein neues Studio mit dem Namen Digital Mining gegründet. Ein Puzzlespiel namens Magische Kristalle ist bereits in der Mache.

Up to date mit PC Games

Der PC-Games-Newsfeed bringt sämtliche Neuigkeiten, die auf der www.pcgames.de-Seite erscheinen, sofort auf Ihren Desktop. Laden Sie einfach den Ticke auf www.anse.de/rdfticker herunter und aktivieren Sie den Feed auf www.pcgames. dee/extimages/rss/pcgfeed.xml.

Was macht eigentlich ...

Massive Development

Dass vielseitig einsetzbare Spiele-Triebwerke nicht nur von id Software oder Epic entwickelt werden, hat das Massive-Development-Team längst bewiesen: Die in Aquanox 1 und 2 verwendete Krass-Engine zeichnet sich durch grandiose Optik und ein flexibles Gerüst aus. So wird die Technik beispielsweise auch von Phenomic für das Echtzeit-Strategie-Spiel Spellforce oder im Benchmark Aquamark 3 genutzt. Massive wird sich aber nicht auf die Engine-Entwicklung konzentrieren, sondern weiterhin Spiele produzieren. Im PC-Games-Interview kündigt Massive-Mitbegründer Alexander Jorias etwas völlig Neues an und spielt auch mit dem Gedanken an einen Mehrspieler-Titel in der Aquanox-Welt.

PC Games: Was kommt nach **Aquanox 2**?

Jorias: „Wir haben **Aquanox 2: Revelation** mit vielen neuen Features auf die PlayStation 2 gebracht und feilen nun an den Details. Da wir die Krass-Engine auf die Konsole angepasst haben und die Hardware voll ausnutzen, sieht diese Version sogar noch besser als die PC-Fassung aus."

PC Games: Eure Krass-Engine wird jetzt sogar im Echtzeit-Strategiespiel **Spellforce** eingesetzt – was macht die Engine so vielseitig einsetzbar?

Jorias: „Die Krass-Engine ist kein monolithisches, auf ein Genre festgelegtes System. Der Darstellungsteil ist nur ein kleiner Teil der verfügbaren Module. Somit ist die Engine flexibel und vielseitig einsetzbar. Mittlerweile wie gesagt auch auf anderen Plattformen, etwa der PlayStation 2."

PC Games: **Schleichfahrt**, **Aquanox** und **Aquanox 2** spielen alle in einem sehr ähnlichen Szenario – unter Wasser. Warum fühlt ihr euch so wohl in diesem Element?

Jorias: „Der Entwicklung des **Schleichfahrt**-Szenarios ging voraus, dass wir der Welt keinen weiteren Weltraum-Shooter bescheren wollten. Außerdem gibt uns das Unterwasser-Setting die Möglichkeit, Kämpfe in Bodennähe zu inszenieren. Verbunden mit dem klaustrophobischen Ambiente hat uns das die Entscheidung für die **Schleichfahrt**-Welt recht leicht gemacht."

PC Games: Zu welchem Spiel würdest du gerne eine Fortsetzung entwickeln und warum?

Jorias: „Über Fortsetzungen denken wir momentan nur am Rande nach. Wir werden mit unseren nächsten Produktionen Grundsteine für neue Spielmechaniken und Inhalte legen."

PC Games: Eure bisherigen Spiele legten den Schwerpunkt auf die Einzelspieler-Kampagne. Welche Multiplayer-Konzepte könntet ihr euch für ein mögliches **Aquanox 3** oder ähnliche Spiele vorstellen?

Jorias: „Die **Aquanox**-Welt böte einige interessante und denkbare Multiplayer- und auch Massive-Multiplayer-Varianten. Das zu erläutern, würde den hier zur Verfügung stehenden Rahmen sprengen."



COMMAND & CONQUER GENERÄLE: DIE STUNDE NULL

Die Generäle im Netz

Mit neun frischen Spezialgenerälen erweitert **Die Stunde Null** das Waffenarsenal von **Generäle** auf insgesamt zwölf spielbare Parteien. Was wie ein Balancing-Albtraum klingt, wurde vom Entwicklungsteam rund um Harvard Bonin hervorragend umgesetzt. Ob alleine oder in Teams – der Mehrspielermodus gewinnt noch einmal an taktischen Möglichkeiten. Leider nicht konsequent genutzt wurden die technischen Chancen: So hat man zwar endlich die Wahl, die Anzahl der Superwaffen programmseitig zu limitieren, ein solches Spiel fließt jedoch nicht in die Statistikwertung mit ein – wer darauf nicht verzichten möchte, ist weiterhin auf Absprachen angewiesen. Dank der spielerischen Neuerungen schlagen wir dennoch einen Prozentpunkt auf und bewerten den Mehrspielermodus mit 95 Prozent.

BATTLE MAGES

Echtzeit-Strategie **aus Russland**

Die Verknüpfung von Rollenspiel und Echtzeit-Strategie zelebriert auch **Battle Mages**, das vom russischen Entwickler Targem entwickelt wird. Sie kreieren einen Charakter, der entweder Zauberer oder Nahkämpfer ist, und stürzen sich mit einer Armee von Bogenschützen und Kriegern in die Schlacht gegen einen bösen Magier. Die Besonderheit: Ihre zuerst schwächliche Spielfigur entwickelt sich wie in einem Rollenspiel zum richtigen Helden. **Battle Mages** soll Ende des Jahres erscheinen.



FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH

Nachfolger zum **Comic-Spiel**



Irrational Games kündigte einen Nachfolger zum Comic-Taktik-Spiel **Freedom Force** (PC-Games-Wertung: 81%) an. In **Freedom Force vs. The Third Reich** reist die Superheldentruppe zurück in die Zeit des Zweiten Weltkriegs, um „Blitzkrieg", einen finsteren Schergen des Nazi-Regimes, zu besiegen. Als Haupt-Features nennt der Entwickler überarbeitete KI sowie eine erneuerte Grafik-Engine für einen authentischen Comic-Look. Termin: Frühling 2004.

An dieser Stelle
wurde ich wiedergeboren.



Mobile Multiplayer-Spiele

Spiele von führenden Publishern auf Game Cards
Beeindruckende 3-D-Grafik
Bluetooth-Technik für mobiles Spielvergnügen
Triband-Mobiltelefon
MP3-Player und UKW-Stereo-Radio

n-gage.com/de



anyone
anywhere

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



„ Nur ein Ego-Shooter ..."

„Es funzt wirklich!!!", versucht der Anbieter jeden Zweifel zu zerstreuen. Immerhin zweistellige Euro-Beträge werden geboten, ehe Ebay die Versteigerung der feilgebotenen Half-Life-2-Beta-Version stoppt. Nur eine kleine Metastase einer bislang beispiellosen Begebenheit: Hacker waren ins Valve-Netzwerk eingedrungen und hatten sich den Quellcode von Half-Life 2 auf die Festplatte geladen. Mr. Smith würde sich Krawatte und Brille zurechtrücken und bemerken: „Nur ein Ego-Shooter ...". Doch jeder weiß: Half-Life-2-Protagonist Gordon Freeman ist der Neo unter den Computerspielen, ein Messias, Heilsbringer. Es war gerade mal eine Frage von Stunden, bis findige Coder die Daten kompiliert und eine lauffähige Version gebastelt hatten. Als habe es jenseits des Haltet-den-Dieb-Hilferufs von Valve-Boss Gabe Newell noch eines Echtheits-Beweises bedurft, verbreiten sich Hunderte von Screenshots in Windeseile im Web – und das bei einer Firma, die offizielle Bilder für gewöhnlich nur in homöopathischen Dosen verabreicht. Natürlich sind die Half-Life-Fans rund um den Globus zunächst geschockt und irritiert, doch die Entrüstung und Anteilnahme hält angesichts der kursierenden Bilder nicht lange vor – vergleichbar mit einem Verkehrsunfall auf der Gegenfahrbahn: Schreckliche Sache, aber man muss trotzdem immer wieder hinschauen.

Die Konsequenz: Erst mal verschiebt sich Half-Life 2 auf unbestimmte Zeit, weil anhand des freigelegten Source-Codes jeder halbwegs talentierte Programmierer nachschauen kann, wie die Teufelskerle bei Valve das denn so machen. Zudem müssen natürlich die nun Scheunentor-großen Sicherheitslecks des Valve-eigenen Download-Service Steam gestopft werden, auch das dauert. Und wenn man dann noch weiß, dass ausgerechnet die prominentesten Entwicklerstudios ohnehin eine ungesunde Wir-sagen-nix-Paranoia an den Tag legen und weder der Presse noch den Niederlassungen des eigenen Publishers auch nur eine Handbreit über den Weg trauen, gibt es im Endeffekt nur Verlierer. Mehr Misstrauen, mehr Kontrolle, mehr Paranoia, aber weniger Zeit, Geld und Ressourcen für die Entwicklung guter Spiele. Falls es das ist, was der Valve-Spion erreichen wollte, dann herzlichen Glückwunsch: Es funzt wirklich ...

BAPHOMETS FLUCH 3

Rätsel lösen **mit Gamepad**

Anhand einer zu 85 Prozent fertig gestellten Version konnten wir uns einen Eindruck von der großen Adventure-Hoffnung verschaffen. Die Befürchtung, das Spiel böte zu wenig echte Rätsel, erwies sich dabei schnell als falsch. George und Nico verschieben nicht nur Kisten, sondern kitzeln nach wie vor wichtige Hinweise in Multiple-Choice-Gesprächen heraus und stellen ganze Schauplätze auf den Kopf. Point&Click-Puristen müssen jedoch umdenken: Mit einem Gamepad steuert sich das Spiel aufgrund der dafür ausgelegten Benutzeroberfläche wesentlich angenehmer als mit der Tastatur.

FENIMORE FILLMORE: THE WESTERNER

Lucky Lukes Cousin

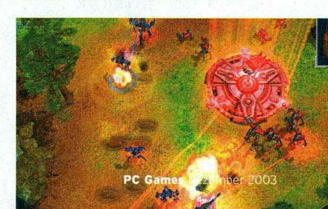


Nach **Three Skulls of the Toltecs** aus dem Jahre 1996 kehrt der trottelige Cowboy noch in diesem Winter komplett in 3D zurück. **The Westerner** soll das erste 3D-Adventure werden, das komplett mit der Maus gesteuert wird. Fenimore trifft dabei erneut auf allerlei zwielichtige Banditen und Wildwest-Klischees.

WEBWARS ARENA

C&C **für Puristen**

Das Hannoveraner Entwickler-Team exDream entertainment stellte PC Games das aktuelle Projekt Webwars Arena vor. In diesem ungewöhnlichen Echtzeit-Strategiespiel kümmern Sie sich weder um Basenbau noch um Ressourcen. Stattdessen liefern Sie sich mit bis zu sieben menschlichen Mitspielern via Netzwerk oder Internet heiße Gefechte um die gegnerischen Flaggen in Capture-The-Flag-Duellen. Extras wie ein Meteoritenhagel oder der bekannte Quad Damage lockern das Spiel auf. Das Veröffentlichungsdatum steht allerdings noch in den Sternen.



Rome erst Herbst 2004

Rome: Total War wird voraussichtlich erst im Herbst 2004 erscheinen, wie Publisher Activision mitteilte.

Midway-Klassiker für lau

Unter midway.com/futuretense_cs/cg_pop.html dürfen Sie zehn Arcade-Klassiker von Midway kostenlos spielen, darunter Bubbles und Defender sowie Rampage. Einzige Systemanforderung: Shockwave.

Starsky & Hutch 2

Im Frühling des nächsten Jahres soll nicht nur ein neuer Starsky-&-Hutch-Film ins Kino kommen, es wird auch eine Fortsetzung zum PC-Spiel (PC-Games-Wertung: 75%) geben. Der zweite Teil des Action-Rennspiels enthält neue Stadtteile zum Erkunden, einen 70er-Jahre-Soundtrack und die Möglichkeit, zu Fuß Verbrecher zu jagen.

Leisure Suit Larry 8

„Ist es wirklich wie Grand Theft Auto, nur mit mehr Sex, weniger Gewalt und mehr ‚Larry-ness'?", fragt das englischsprachige Magazin Computer Games und verspricht die baldige Enthüllung von Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude. Offiziell angekündigt ist Larry 8 schon: Vivendi Universal hat uns bestätigt, dass es kommendes Jahr erscheinen soll; Details zum Spiel selbst sind allerdings noch nicht bekannt.

WCG 2003: Goldmedaillen

Auf der diesjährigen World Cyber Games 2003 in Korea kämpften Computerspieler aus aller Welt um Ruhm, Ehre und ein Preisgeld von 20.000 US-Dollar für den ersten Platz. Deutschland ist dabei mit drei Gold- und zwei Silbermedaillen zur erfolgreichsten Nation des professionellen Computerspielens gekürt worden.

Half-Life-2-Erweiterung

Half-Life 2 ist noch nicht einmal erschienen, da gibt es bereits Gerüchte zu einem Add-on. Doug Lombardi von Valve habe in einem Interview zu Half-Life 2 von einer Erweiterung gesprochen. Ob es sich dabei um eine Spielesammlung wie das Generation Pack handelt oder um ein Add-on, ist unklar. Dafür der Erscheinungstermin: Ende 2004, sagt Doug.

PC GAMES HARDWARE

Fundgrube für Tuner!

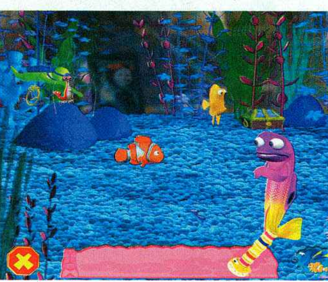
Die besten Windows-Tricks der Redakteure von **PC Games Hardware** gibt's jetzt in Form eines druckfrischen Sonderhefts: Aktivieren Sie versteckte System-Funktionen, optimieren Sie Netzwerke, entrümpeln Sie Arbeitsplatz und Desktop, machen Sie dem Internet Explorer Beine und holen Sie alles aus Word, Outlook und Excel heraus – für nur 6,50 Euro profitieren Sie vom Know-how der Experten. Als Bonus auf drei CDs: Fünf erlesene Vollversionen wie etwa Tweaknow plus megabyteweise unverzichtbare Tools und Treiber. Ab sofort am Kiosk!



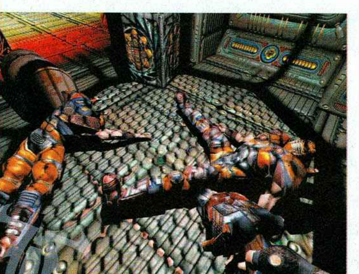
FINDET NEMO

Zeichentrick-Abenteuer **unter Wasser**





Die Macher von **Heroes of Might & Magic** schicken Sie im November mit dem Lizenzspiel zum Pixars-Spielfilm **Findet Nemo** (deutscher Kinostart am 20. November) unter Wasser. Als treu sorgender Fischvater suchen Sie Ihren verschollenen Sohn Nemo. Dabei klickt sich die vorrangig junge Zielgruppe durch allerlei vorberechnete Bildschirme und forscht nach Objekten, die kleine Rätsel offenbaren.



TORC

Mehr Engine als Spiel

Wenn Sie beim nebenstehenden Bild an **Doom 3** denken müssen, dann ist das kein Wunder. Die irischen Entwickler Torc Interactive arbeiten derzeit an einer 3D-Engine für ihr noch namenloses Actionspiel, welches ähnliche technische Features bietet wie die **Doom 3**-Technologie. Laut Torc-Mitarbeiter Dermot Gallagher wollen die Iren Ende November eine Demo veröffentlichen, anhand der man sich ein eigenes Bild von den technischen Möglichkeiten der Engine machen kann.


XIII
Alle Preise sind Euro-Preise. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. PC-SPEZIALIST ist eine Franchisekette, die sich durch eine dezentrale Organisation mit rechtlich selbstständigen Unternehmen auszeichnet.
Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen. Es ist daher möglich, dass nicht alle Partnerbetriebe das gesamte Sortiment anbieten bzw. nicht zu den hier beworbenen Preisen.
© 2003 VAN HAMME - VANCE / DARGAUD BENELUX (Dargaud-Lombard S.A.)
© 2003 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of the Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries.
DER PC ZUM HIGH-END SHOOTER:
Intel P4 2,6 GHz
· Intel P4 2,6 GHz mit 800FSB und Hyperthreading Technologie
· 512 MB superschneller DDR-RAM Arbeitsspeicher
· 160 GB Markenfestplatte
· Radeon 9800 SE All-in-Wonder – inkl. TV-Tuner
· 16x48x-fach DVD Laufwerk
· 4-fach DVD (+ & -) -Brenner
· 5.1 Sound, USB 2.0, Firewire, 10/100 LAN onboard
1099,-
SERVICEKAUF 24x 51 Euro*
* Servicekauf möglich:
Einfach Personalausweis sowie gültige EC- oder Visa-Karte mitbringen und die Jahreslaufzeit bestimmen. Abwicklung über CC-Bank. Effektiver Jahreszins 9,9%.
DARGAUD
UBISOFT
PC SPEZIALIST
COMPUTING · MOBILITY · DIGITAL IMAGING · VIDEO & DVD · MUSIC
...einfach sympathisch!
02625 Bautzen 03591/48 00 91 · 06847 Dessau 0340/66 13 66 · 07407 Rudolstadt 03672/34 92-0 · 07743 Jena 03641/53 00 -008060 · Zwickau 0375/58 999-0 · 09113 Chemnitz 0371/44 465-0 · 09599 Freiberg 03731/45 90 85 · 12555 Berlin I 030/652611-00 ·14467 Potsdam 0331/29 85 20 ·16225 Eberswalde 03334/21 29 24 · 17033 Neubrandenburg 0395/36 321-0 · 18146 Rostock 0381/68 66 88-0 · 18273 Güstrow 03843/22 70 00 · 18435 Stralsund 03831/38 31 18 · 21339 Lüneburg 04131/20 761-0 · 21680 Stade 04141/54 16-0 · 22527 Hamburg 040 /47 11 02-0 · 23554 Lübeck 0451/48 421-0 · 23966 Wismar 03841/6320-0 · 26133 Oldenburg 0441/36 14 84-0. · 27576 Bremerhaven 0471/30 81 924-0 · 27749 Delmenhorst 04221/59 015-0 · 30449 Hannover 0511/45 10 61 · 32257 Bünde 05223/18 377-0 · 32425 Minden 0571/64 613-0 · 32758 Detmold 05231/61 619-3 · 33100 PaderbornII 05251/50 01 00 · 33609 Bielefeld 0521/96 96-0 · 34125 Kassel 0561/57 98 99-0 · 34497 Korbach 05631/50 169-0 · 38102 Braunschweig 0531/28 10 40 · 39110 Magdeburg 0391/72 739-0 · 42651 Solingen 0212/22 23 70 · 44575 Castrop-Rauxel 02305/18 043 · 46284 Dorsten 02362/99 37 0 · 48145 Münster 0251/13 399-0 · 49082 Osnabrück 0541/50 098-0 · 50968 Köln 0221/34 80 20 · 52351 Düren 02421/12168-0 · 54294 Trier 0651/82 899-0 · 54416 Wittlich 06571/14 69-0 · 54634 Bitburg 06561/96 97-0 · 55218 Ingelheim 06132/78 950 · 55252 Mainz 06134/18 55-0 · 55543 Bad Kreuznach 0671/89 666-0 · 55743 Idar-Oberstein 06781/36 05 60 · 57078 Siegen 0271/88 091-0 · 58097 Hagen 02331/80 818-8 · 60489 Frankfurt 069/97 88 70 · 61169 Friedberg 06031/72 18-0 · 63067 Offenbach 069/80 07 080 · 63452 Hanau 06181/98 393-0 · 63743 Aschaffenburg 06021/31 095-0 · 66740 Saarlouis 06831/48 966-0 · 78224 Singen 07731-99 470 · 78467 Konstanz 07531/99 44-0 · 81377 München-Süd 089/71 06 68-0 · 83059 Rosenheim/Kolbermoo 08031/29 90 29 · 85354 Freising 08161/42 900 · 86154 Augsburg 0821/41 10 41 · 88045 Friedrichshafen07541/37 86 670 · 88212 Ravensburg 0751/36 35-10 · 89231 Neu-Ulm 0731/72 36 63 · 89518 Heidenheim 07321/ 34 27-0 · 90489 Nürnberg 0911/95 51 20 · 91052 Erlangen 09131/16 03 60 · 92318 Neumarkt i.d.Opf. 09181/29 32-0 · 93059 Regensburg 0941/46 5 1 60 · 94036 Passau 0851/49 03 868 · 95032 Hof 09281/79 55 00 · 95448 Bayreuth 0921/78 518-0 · 99099 Erfurt 0361/42 746-0 · 99867 Gotha 036 21/42 46-0 · L-8009Luxembourg 00352/31 61 541 · Stützpunkthändler: 09126 Chemnitz sysWare Häßler & Thon GbR 0371/40 13 110 · 31515 Wunstorf TriTec Computersysteme GmbH 05031/91 33 37 · 35745 Herborn bollmann.net GmbH 02772/47 57-0 · 42551 Velbert Andreas Fenner 02051/31 880 · 48231 Warendorf Elektronik & Computersysteme Müller GmbH & Co. KG 02581/96 809 · 54568 Gerolstein Copyfax W & P GmbH 06591/95 35-0 · 59065 Hamm ADC Elektronic Graner & Ludwig oHG 02381/59 471 · 71522 Backnang JES Computer Joachim Ehmann e.K. 07191/32 260 · 82515 Wolfratshausen PC Profi Timo Bastug 08171/48 98 36 · 98693 Ilmenau Concept Computermarkt Ilmenau GmbH 03677/67 89 31 · 99734 Nordhausen Systempartner Computervertriebsgesellschaft Nordhausen mbH 03631/97 47 67

Vietcong-Add-on später
Eigentlich war das Add-on zum Vietnam-Shooter für September angekündigt. Doch jetzt haben die tschechischen Entwickler von Pterodon den Erscheinungstermin auf den 30. Januar nächsten Jahres verschoben.

Fritz 8: WM-Edition
Vom 11. bis zum 18. November tritt Schachgenie Garry Kasparow gegen den Fritz-Schach-Computer an. Aus diesem Anlass gibt es jetzt die WM-Edition zu Fritz 8, die unter anderem zwei wesentliche Features enthält: eine überarbeitete 3D-Grafik und neue Schachlektionen, mit Sprache und Animationen inszeniert.

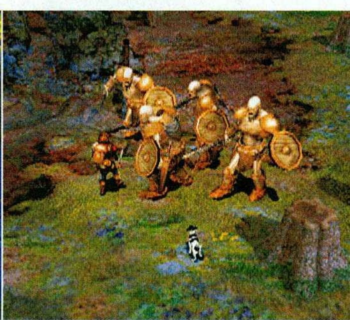
Squad Assault fertig
Der Nachfolger zum Taktik-Spiel GI Combat ist fertig: In Squad Assault kämpfen Sie auf der Seite der Deutschen oder der Amerikaner im Zweiten Weltkrieg. Sie steuern Ihr Team in Echtzeit durch historische Schlachten (etwa D-Day), eine Pausenfunktion drosselt die Spielgeschwindigkeit in hektischen Situationen.

RC Squad: Land Machines
Im Rennspiel RC Squad: Land Machines düsen kleine, ferngesteuerte Funkautos um die Wette. Das Vehikel-Repertoire umfasst Monster-Trucks, Road-Buggies und sogar Hovercrafts. In den USA ist RC Squad bereits erschienen, ein Termin in Deutschland ist noch nicht bekannt. Mehr zum Spiel auf www.into3d.com.

Blowout
Blowout ist zwar ein Actionspiel, aber ausnahmsweise kein Ego-Shooter. Sie steuern einen Söldner von der Seite durch dreidimensionale Levels und zielen mit Flammenwerfern, Nail-Guns, Kettensägen und anderen Kanonen auf fiese Aliens – ähnlich wie in Duke Nukem: Manhattan Project. Entwickelt wird Blowout von Diezelpower, erscheinen soll das Spiel in Amerika in den nächsten Wochen. Deutschland? Noch nicht bekannt.

Virtueller ER
Legacy Interactive (Law & Order) arbeitet derzeit an der Computerspielumsetzung der erfolgreichen US-Serie Emergency Room. Der Spieler übernimmt dabei die Rolle eines Arztes im Praktikum und erlebt die menschlichen Schicksale im Krankenhaus hautnah mit. Erscheinen soll der Titel im nächsten Frühjahr; ob auch in Deutschland, ist noch nicht geklärt.





THE BARD'S TALE

Beim Barde **des Propheten**

Eine ganze Generation verlor in den 80ern bei **The Bard's Tale** ihre Rollenspiel-Jungfräulichkeit: Damals, im Lichterschein des C64-Monitors, erforschte man mit einer sechsköpfigen Party die verwinkelten Dungeons der Stadt Skara Brae und erfreute sich an grafischen Sensationen wie animierten Monsterbildern. Die Serie gebar zwei Nachfolger, einen Editor, Umsetzungen für Amiga, PC und sogar Konsolen, um dann von der Bildfläche zu verschwinden. In den frühen 90er-Jahren arbeitete ein Team bei Electronic Arts an einem Projekt mit dem Arbeitstitel **Bard's Tale 4**, das aber vollendet wurde. Doch jetzt ereilte uns die freudige Nachricht, dass ein taufrisches Rollenspiel mit dem traditionsreichen Titel **The Bard's Tale** in Arbeit ist – bei Inxile, der neuen Firma des Interplay-Gründers Brian Fargo. Fargos Truppe will sich auf Rollenspiele konzentrieren, die auf Titeln der „guten alten Zeit" basieren – im Gespräch sind auch moderne Interpretationen von Klassikern wie **Wasteland** oder **Dragon Wars**, mit denen Interplay einst die 8-Bit-RPG-Szene prägte. Die Namensrechte der angestaubten Ware liegen zwar bei anderen Firmen wie Electronic Arts, doch bei Nichtbenutzung über einen bestimmten Zeitraum hinweg werden sie wieder frei – meinen zumindest Inxiles Hausjuristen. Wer angesichts der alten Namen gleich vorfreudig das Karopapier herausholt und sich auf Dungeon-Felder-Gehoppel einstellt, dem droht ein Modernisierungs-Schock. Brian Fargo stellt klar, dass man mit Spieltiefe und Bedienungskomfort auf 80er-Jahre-Niveau heutzutage keinen Mangar mehr hinterm Magic Mouth hervorlocken kann. Deshalb wird das neue **The Bard's Tale** ein Action-Rollenspiel für PC und Videospielkonsolen, das auf Echtzeitgeprügel setzt. Technische Grundlage ist die Engine des erfolgreichen Konsolen-Titels **Baldur's Gate: Dark Alliance**. Statt eine Party aufzubauen, steht der namensgebende Barde im Mittelpunkt; im Spielverlauf soll er die Fähigkeit erhalten, durch Einsatz magischer Instrumente Helfer zu beschwören. Das neue **Bard's Tale** soll reich an Parodie-Elementen sein. Mit „intelligentem Humor" will das Team bestehende Rollenspiel-Klischees augenzwinkernd aufs Korn nehmen. Die Story enthält Anspielungen auf die Oldie-Trilogie und eine nichtlineare Missionsstruktur. Zwei verschiedene Antwortmöglichkeiten (freundlich oder sarkastisch) bescheren unterschiedliche Resultate bei Dialogen mit NPCs. Bis zum Erscheinen des Spiels dürfte noch rund ein Jahr vergehen.



UNREAL TOURNAMENT 2003 (DT.)

Jugendfreie Ballerei

Atari hat den indizierten Ego-Shooter **Unreal Tournament 2003** für den deutschen Markt angepasst. Die neue Version wurde bereits von der USK geprüft und mit einer Altersempfehlung von 16 Jahren freigegeben. Laut Atari wurden nur einige „behutsame Änderungen" am Spielinhalt vorgenommen; unter anderem fließt kein Blut mehr. Wann die jugendfreie Fassung erscheint, steht noch nicht fest.



SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Enttäuschende Neuauflage?

Dass Larry Holland seinen Flugsimulations-Klassiker **Secret Weapons of the Luftwaffe** unter neuem Namen noch einmal auflegen wollte, ließ viele Genrefans aufhorchen. Die nun vorliegende PlayStation-Fassung hinterlässt eher zwiespältige Gefühle. Die simple Flugphysik mag Genre-Einsteiger anlocken, das eintönige Missionsdesign wird sie allerdings wieder abschrecken. Glück für PC-Spieler: Der kurze Zeit später erscheinenden Neufassung liegt ein Einsatzeditor bei und die Grafik wird überarbeitet.



SINGLES

Sim Techtelmechtel



Zum **Sims**-Ableger **Singles** erreichte uns eine spielbare Betaversion. Unser Eindruck: eine vielversprechende Alternative zu Maxis' Lebenssimulation. Statt einer großen Sims-Familie lenken Sie nur die Geschicke eines Pärchens (zusammengewürfelt aus je zehn liebenswerten bis schrulligen Charakteren), das will dafür umso fürsorglicher behütet sein. Neben der Einrichtung der gemeinsamen Wohnung steht vor allem das Liebesleben im Vordergrund. Nur wenn sich beide in Job und Heim wohl fühlen, klappt's auch mit der Partnerschaft. Einzugstermin für die WG: noch vor Weihnachten.

Die 10 meistgewünschten Oldie-Genres

1 Adventure — Beispiele: Monkey Island, Simon the Sorcerer



Bis auf wenige Lichtblicke wie das letztes Jahr erschienene **Runaway: A Road Adventure** sind die klassischen Abenteuerspiele nahezu ausgestorben. Ob **Baphomets Fluch 3** oder **Tony Tough** ein Revival der Adventures einleiten können?

2 Weltraum-Action — Beispiele: Wing Commander, Freespace



Der Weltraum: gähnende Leere. So oder ähnlich sind derzeit die Aussichten der Fans actiongeladener Weltraumopern. **Freelancer**, entworfen vom **Wing Commander**-Erfinder Chris Roberts, war in vielen Jahren der einzige Lichtblick in diesem darbenden Genre.

3 Runden-Strategie (-Taktik) — Beispiele: Panzer General, Jagged Alliance



Hexfelder sind out. Da gibt es nichts dran zu rütteln. Aber dass Runden-Strategie- und -Taktikspiele trotz des gemächlichen Spielablaufs mächtig spannend sein können, beweist das in dieser Ausgabe getestete **Silent Storm** (ab Seite 94).

4 Echtzeit-Strategie — Beispiele: Command & Conquer, Warcraft



Nanu? Echtzeit-Strategie ist doch alles andere als ausgestorben? Stimmt, aber klassische Vertreter ohne Rollenspiel-, Adventure- oder Action-Anteile sind in der Tat selten geworden. Wir fordern: Mehr Strategie, weniger Abenteuer.

5 Simulation — Beispiele: Falcon, Silent Service



Um kaum ein anderes Genre ist es so still geworden wie um die Simulationen. Dabei gehörten Spiele wie **Strike Commander**, **TFX** oder **Strike Eagle** einst zu den absoluten Topsellern. Wer erweckt die Simulationen wieder zum Leben?

6 Survival Horror — Beispiele: Resident Evil, Silent Hill



Auf Konsolen räumt **Resident Evil: Zero** massig Preise ab, wir PC-Spieler müssen uns mit (technisch alles andere als perfekten) Umsetzungen der **Silent Hill**-Reihe begnügen. Dabei nahm die Spielesparte mit **Alone in the Dark** doch hier ihren Anfang.

7 Beat 'em Up — Beispiele: Virtua Fighter, FX Fighter



Mit großem Abstand zum sechsten Platz folgen die Prügelspiele. Wie die Survival-Horror-Abenteuer haben sie ihre Heimat auf PlayStation, Xbox & Co. gefunden. Die Zeit ist reif für eine PC-Abreibung! Wie wäre es mit der Versoftung des Kinoerfolgs **Kill Bill**?

8 Jump & Run — Beispiele: Gex 3D, Rayman



Alle Jahre wieder ... beehrt uns mal ein Plattformer. Das hat zumindest den Vorteil, dass die Qualität der angebotenen Titel auf hohem Niveau stagniert. Vielleicht sind Lara und Indy die wahren Erben der Hüpf-Helden Gex und Rayman?

9 Flipper — Beispiele: Pinball Fantasies, Timeshock



Die Zeiten, als die Plätze 1 bis 3 der Verkaufscharts von Flipper-Simulationen belegt wurden, sind längst vorbei. Selbst der berühmten **Pro Pinball**-Familie scheinen keine Nachkommen mehr geschenkt zu werden. Schade um die Ballerei.

10 Shoot 'em Up — Beispiele: Raptor, Xenon



Im Free- und Shareware-Bereich noch recht lebendig, ist das Genre im Mainstream-Markt kaum noch zu finden. Kein Wunder: Kompromisslose Dauerfeuer-Action trägt heute den Namen Ego-Shooter, kommt von id Software oder Epic und ist dreidimensional.

Quelle: Umfrage auf www.pcgames.de mit über 1.000 Teilnehmern.

Most Wanted

Jetzt abstimmen per SMS (s. Seite 8) oder unter www.pcgames.de!

Top 3 Verschiebungen



HALF-LIFE 2 Valve peilt zwar immer noch den Winter 2003 als Erscheinungsdatum an, nach der Hackerattacke auf Valve geht Publisher Vivendi allerdings eher von einer Verschiebung bis April 2004 aus.





DEUS EX 2 In der aktuellen Europa-Releaseliste von Eidos ist **Deus Ex 2** für das 1. Quartal 2004 angekündigt. Am US-Start zum 3. Dezember will Entwickler Ion Storm indes festhalten.



HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS Das Spiel zum dritten Teil der **Herr der Ringe**-Saga verspätet sich um eine Woche: Das Actionspiel wird erst am 14. November in den Läden stehen.

Top 3 Aufsteiger



CALL OF DUTY **Call of Duty** ist nicht zu bremsen und steigt von 15 auf Rang 6. Ob einzigartige Massengefechte und spannende Missionen die zu kurze Spieldauer aufwiegen können, erfahren Sie im Test auf Seite 136.





NFS: UNDERGROUND Der Karriere-Modus und das **NFS**-typische, actionlastige Fahrgefühl begeistern Rennspieler. **Underground** steigt von 14 auf 8.





HALO Das Warten hat sich gelohnt. Davon sind auch Action-Fans überzeugt und wählen das Sci-Fi-Epos von Platz 19 auf 13 und damit in Sichtweite der Top 10.

Top 3 Absteiger



COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO Langsam fällt es schwer, an die Fertigstellung zu glauben: Valve hat erneut das Entwicklerteam gewechselt, bereits zum vierten Mal. Zuständig sind jetzt die Newcomer Turtle Rock.





HOMEWORLD 2 Natürlich fehlt es am frischen Spielgefühl des Vorgängers. Resultat: Relics Echtzeit-Strategiespiel verliert trotz toller Grafik sieben Plätze von 28 auf 35.



SÖLDNER: SECRET WARS Still und leise ist nicht nur das Vorgehen der Söldner, sondern auch der Abstieg: Diesen Monat wäre **Söldner** beinahe aus der Liste der 50 begehrtesten Spiele gerutscht.

Auf diese Spiele **freuen sich die PC-Games-Leser** am meisten:

Rang (Vormonat)	Tendenz	Titel Genre	Publisher Entwickler	Termin Letztes Preview
1 (1)	-	**Half-Life 2** Ego-Shooter	Vivendi Universal Valve	Anfang 2004 11/03
2 (3)	-	**Doom 3** Ego-Shooter	Activision id Software	1. Quartal 2004 10/03
3 (4)	▲	**Max Payne 2** Action-Adventure	Take 2 Remedy/Rockstar	Erhältlich Test ab Seite 78
4 (3)	▼	**Deus Ex 2: Invisible Wars** Action-Adventure	Eidos Interactive Ion Storm	Dezember 2003 04/03
5 (11)	▲	**Far Cry** Ego-Shooter	Ubisoft Cry Tek	4. Quartal 2003 Seite 60
6 (15)	▲	**Call of Duty** Ego-Shooter	Activision Infinity Ward	Erhältlich Test ab Seite 136
7 (8)	▲	**FIFA 2004** Fußball-Simulation	Electronic Arts EA Sports	31. Oktober 2003 Test ab Seite 180
8 (14)	▲	**Need for Speed: Underground** Rennspiel	Electronic Arts EA Black Box	28. November 2003 Seite 64
9 (10)	▲	**Battlefield Vietnam** Taktik-Shooter	Electronic Arts Digital Illusions	1. Quartal 2004 09/03
10 (9)	▼	**World of Warcraft** Online-Rollenspiel	Vivendi Universal Blizzard	2004 07/03
11 (12)	▲	**STALKER** Ego-Shooter	THQ GSC Gameworld	Mitte März 2004 07/03
12 (13)	▲	**Die Sims 2** Aufbau-Strategiespiel	Electronic Arts Maxis	Februar 2004 09/03
13 (19)	▲	**Halo** Ego-Shooter	Microsoft Gearbox	Erhältlich Test ab Seite 156
14 (24)	▲	**Medal of Honor: Pacific Assault** Ego-Shooter	Electronic Arts EA LA	4. Quartal 2004 -
15 (17)	▲	**Fußballmanager 2004** Wirtschaftssimulation	Electronic Arts EA Sports	7. November 2003 10/03
16 (21)	▲	**Unreal Tournament 2004** Multiplayer-Shooter	Atari Epic/Digital Extremes	20. November 2003 08/03
17 (25)	▲	**Anno 1503: Schätze, Monster und Piraten** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Sunflowers/Max Design	November 2003 Test auf Seite 124
18 (19)	▲	**Black & White 2** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Lionhead Studios	4. Quartal 2003 05/03
19 (22)	▲	**Baphomets Fluch 3** Adventure	THQ Revolution Software	7. November 2003 06/02
20 (20)	-	**Age of Mythology: Titans** Echtzeit-Strategie	Microsoft Ensemble Studios	4. Quartal 2003 Test in 11/03
21 (33)	▲	**Star Wars: Knights of the Old Republic** Rollenspiel	Activision Bioware	November 2003 Seite 62
22 (-)	NEU	**Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts EA LA	2. Halbjahr 2004 11/03
23 (39)	▲	**Quake 4** Ego-Shooter	Activision Raven Software	2. Quartal 2004 -
24 (16)	▼	**Counter-Strike: Condition Zero** Taktik-Shooter	Vivendi Universal Turtle Rock	Mitte November 2003 05/03
25 (35)	▲	**Spellforce** Echtzeit-Strategie	Jowood Phenomic	Dezember 2003 Seite 44
26 (27)	▲	**X2: Die Bedrohung** Sci-Fi-Action	Koch Media Egosoft	12. November 2003 11/02
27 (31	▲	**XIII** Ego-Shooter	Ubisoft Ubisoft	November 2003 Test ab Seite 160
28 (30)	▲	**Duke Nukem Forever** Ego-Shooter	Take 2 Interactive 3D Realms	„When it's done" -
29 (38)	▲	**Die Siedler 5** Aufbau-Strategie	Ubisoft Blue Byte	2004 -
30 (36)	NEU	**Splinter Cell 2** Taktik-Shooter	Ubisoft Ubisoft	2004 -
31 (34)	▲	**Anstoß Edition 03/04** Wirtschaftssimulation	Big Ben Interactive Ascaron	Erhältlich Test ab Seite 118
32 (26)	▼	**Counter-Strike 1.6** Taktik-Shooter	Vivendi Universal Valve	Mitte November 2003 05/03
33 (43)	▲	**Final Fantasy 11** Rollenspiel	Eidos Interactive Square	Ende 2003 -
34 (37)	▲	**Operation Flashpoint 2** Taktik-Shooter	Codemasters Bohemia Interactive	3. Quartal 2004 -
35 (28)	▼	**Homeworld 2** Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal Relic	Erhältlich Test in 11/03
36 (32)	▼	**Sacred** Action-Rollenspiel	Take 2 Ascaron	Winter 2003 08/03
37 (40)	▲	**Sam & Max 2** Adventure	Noch nicht bekannt Lucas Arts	1. Quartal 2004 -
38 (41)	▲	**Vampire 2: Bloodlines** Rollenspiel	Activision Troika	2004 -
39 (23)	▼	**Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs** Action-Adventure	Electronic Arts EA LA	14. November 2003 08/03
40 (-)	NEU	**Worms 3D** Runden-Strategie	Atari Team 17	Erhältlich Test auf Seite 102
41 (-)	NEU	**Splinter Cell: Pandora Tomorrow** Taktik-Shooter	Ubisoft Ubisoft	2004 -
42 (-)	NEU	**Driver 3** Action-Adventure	Atari Reflections	Ende 2003 -
43 (45)	▲	**NHL 2004** American Sports	Electronic Arts EA Sports	Erhältlich Test auf Seite 186
44 (46)	▲	**Pirates (Neuauflage)** Strategie	Atari Firaxis	2004 -
45 (33)	▼	**Breed** Ego-Shooter	CDV Brat Design	November 2003 09/03
46 (44)	▼	**Railroad Tycoon 3** Aufbau-Strategie	Take 2 Interactive Poptop Software	Erhältlich Test ab Seite 112
47 (48)	▲	**Codename: Panzers** Echtzeit-Taktik	CDV Storm Region	1. Quartal 2004 09/03
48 (-)	NEU	**Empires: Die Neuzeit** Echtzeit-Strategie	Activision Stainless Steel Studios	Erhältlich Test ab Seite 106
49 (-)	NEU	**Dungeon Siege: Legends of Aranna** Action-Rollenspiel	Microsoft Gas Powered Games	5. Dezember 2003 -
50 (47)	▼	**Söldner: Secret Wars** Taktik-Shooter	Jowood Wings Simulations	3. Quartal 2003 09/03

CHARTBREAKER DES MONATS

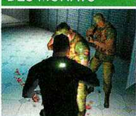
Charts

Jetzt abstimmen per SMS (Seite 8) oder unter www.pcgames.de!



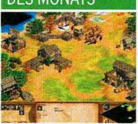
Jedi Knight 3: Jedi Academy
Spannende Lichtschwert-Duelle und das authentische **Star Wars**-Flair machen **Jedi Academy** zu einem der besten Ego-Shooter 2003. Das sehen die PC-Games-Leser ganz ähnlich: Der dritte **Jedi Knight**-Teil verdrängt prompt **Battlefield 1942** und **Die Nacht des Raben** und setzt sich an Platz 2 in den Charts.

ABSTEIGER DES MONATS



Sam Fishers Top-10-Aufenthalt ist beendet: Splinter Cell fällt von 8 auf 12. Wegen der starken Neueinsteiger verlieren auch Counter-Strike, Battlefield 1942, Gothic 2 und Die Nacht des Raben, Diablo 2, Medal of Honor und Freelancer.

DAUERBRENNER DES MONATS



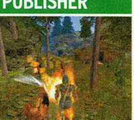
Sogar einen Platz höher als den Nachfolger Age of Mythology haben Sie in diesem Monat Age of Kings gewählt. Ein möglicher Grund: Der zweite Age-of-Empires-Teil ist immer noch eins der beliebtesten LAN-Strategiespiele.

BELIEBTESTE GENRES



Die ohnehin schon actiondominierten Top 10 sind durch Jedi Academy noch einseitiger geworden. Immerhin halten sich hartnäckig zwei Echtzeit-Strategicals: Warcraft 3 und C&C Generäle inklusive der Add-ons.

BESTER SPIELE-PUBLISHER



Dank beider Gothic-Folgen hat Jowood zwei Spiele in den Leser-Top-25. Die Kräfteverhältnisse bleiben aber wie gewohnt: Vivendi und Take 2 haben vier, EA sogar sechs Titel in den Charts, danach folgt Microsoft mit dreien.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Quelle: SATURN

1. JEDI KNIGHT 3: JEDI ACADEMY
2. MEDAL OF HONOR: BREAKTHROUGH
3. NHL HOCKEY 2004
4. C&C GENERÄLE: DIE STUNDE NULL
5. C&C GENERÄLE
6. FLUCH DER KARIBIK
7. FLIGHT SIMULATOR 2004
8. DIE SIMS DELUXE
9. HOMEWORLD 2
10. UFO: AFTERMATH

WAS SPIELT MAN IN ...?

1. C&C GENERÄLE: DIE STUNDE NULL
2. HALO
3. MEDAL OF HONOR: BREAKTHROUGH
4. CHAMPIONSHIP MANAGER 03/04
5. DIE SIMS: HOKUS POKUS
6. JEDI KNIGHT 3: JEDI ACADEMY
7. CALL OF DUTY
8. HOMEWORLD 2
9. AGE OF MYTHOLOGY: TITANS
10. MEDIEVAL: TOTAL WAR

Quelle: MCV

DIE LIEBLINGSSPIELE DER PC-GAMES-LESER

Platzierung	Vormonat	Tendenz	Titel	Entwickler / Anbieter	Test in Ausgabe / PC-Games-Wertung	VUD*-/PCG-Award
1	(1)	–	GTA Vice City	Rockstar / Take 2 Interactive	07/03 **91**	
2	(-)	NEU	Jedi Knight 3: Jedi Academy	Raven Software / Activision	10/03 **90**	
3	(2)	▼	Battlefield 1942	Digital Illusions / Electronic Arts	11/02 **87**	
4	(-)	NEU	Warcraft 3: The Frozen Throne	Blizzard / Vivendi Universal	08/03 **92**	
5	(3)	▼	Gothic 2: Die Nacht des Raben	Piranha Bytes / Jowood/Koch Media	10/03 **90**	
6	(-)	NEU	C&C Generäle: Stunde Null	EA LA / Electronic Arts	02/01 **90**	
7	(5)	▼	Counter-Strike (dt.)	Valve / Vivendi Universal	02/01 **84**	
8	(6)	▼	Diablo 2: Lord of Destruction	Blizzard / Vivendi Universal	08/00 **86**	
9	(9)	–	Mafia	Illusion Softworks / Take 2 Interactive	10/02 **89**	
10	(7)	▼	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	2015 / Electronic Arts	02/02 **89**	
11	(10)	▼	Unreal 2: The Awakening	Legend Entertainment / Atari	03/03 **92**	
12	(8)	▼	Splinter Cell	Ubisoft Montreal / Ubisoft	03/03 **90**	
13	(14)	▲	Half-Life (dt.)	Valve / Vivendi Universal	12/98 **91**	
14	(15)	▲	Anno 1503	Max Design/Sunflowers / Electronic Arts	02/03 **89**	
15	(13)	▼	Vietcong	Illusion Softworks / Take 2 Interactive	05/03 **80**	
16	(18)	▲	Baldur's Gate 2	Bioware / Avalon Interactive	11/00 **89**	
17	(16)	▼	Morrowind: Tribunal	Bethesda Softworks / Ubisoft	07/02 **91**	
18	(25)	▲	Gothic	Piranha Bytes / Jowood	03/02 **85**	
19	(17)	▼	FIFA Football 2003	EA Sports / Electronic Arts	12/02 **90**	
20	(-)	NEU	Grand Theft Auto 3	Rockstar / Take 2 Interactive	07/02 **89**	
21	(22)	▲	Deus Ex	Ion Storm / Eidos	04/02 **89**	
22	(21)	▼	Fußballmanager 2003	EA Sports / Electronic Arts	01/03 **86**	
23	(-)	NEU	Age of Empires 2	Ensemble Studios / Microsoft	11/01 **80**	
24	(20)	▼	Age of Mythology	Ensemble Studios / Microsoft	12/02 **92**	
25	(12)	▼	Freelancer	Digital Anvil / Microsoft	04/03 **86**	

* Die VUD-Awards werden – analog zu Goldenen und Platin-Schallplatten – für herausragende Verkaufserfolge verliehen. Gold gibt es ab 100.000 Exemplaren innerhalb von zwölf Monaten, Platin ab 200.000 Einheiten.

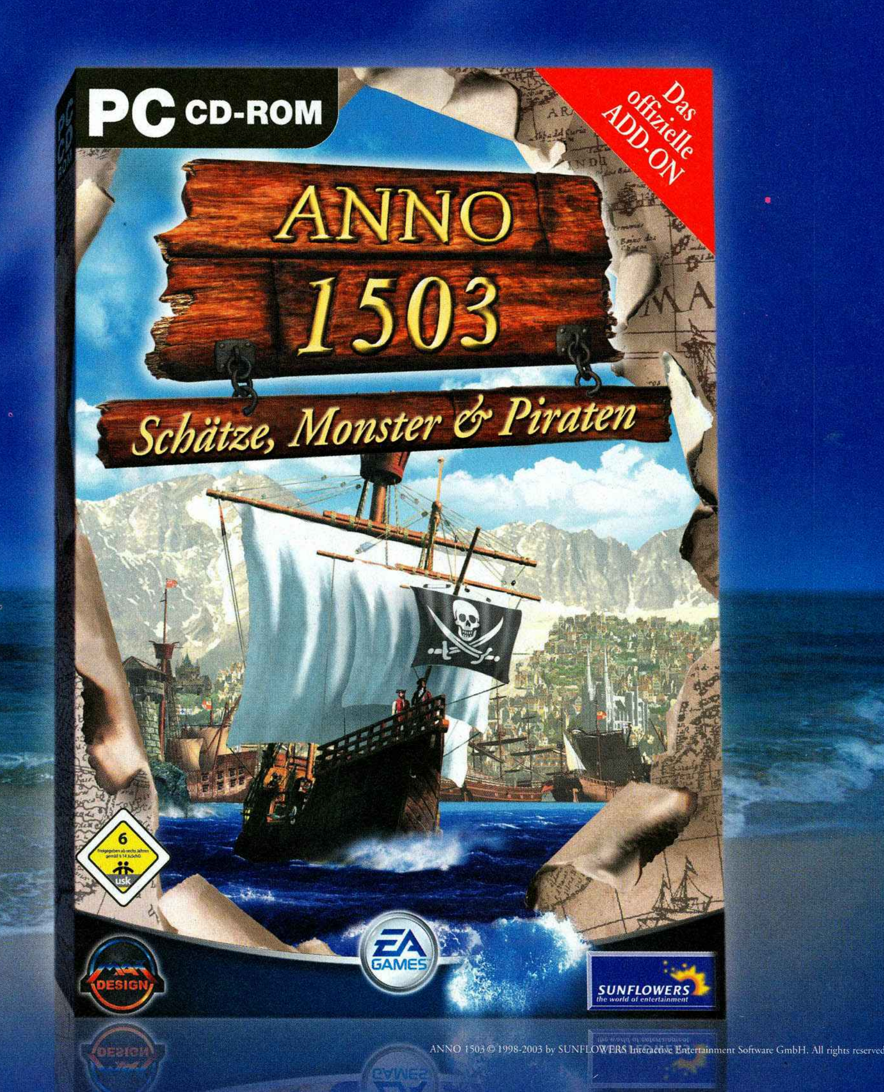
GUTE NACHRICHTEN FÜR ENTDECKER!



HE ZEITEN!

ANNO 1503 ADD-ON,
die offizielle Erweiterung
zur Vollversion ANNO 1503

nur € 19.99*



Aktenzeichen XY ... Half-Life 2

Verspätet, verraten, verloren: Der unfertige Programm-Code von Half-Life 2 wurde von Hackern geklaut – mit weitreichenden Folgen für die Veröffentlichung des spektakulären Actionspiels.

VIDEO AUF DVD

US-Korrespondent Heinrich Lenhardt besuchte auf Einladung von Ati und Valve die Gefängnisinsel Alcatraz. Zu diesem Zeitpunkt war der **HL 2**-Klau noch nicht bekannt.

„Well, this sucks“: Gabe Newell über den Source-Code-Diebstahl



Mit einem Forum-Posting informierte Valve-Boss Gabe Newell die Öffentlichkeit über die Schockmeldung des Spielejahres. Hier Auszüge des Statements: *„Etwa ab dem 11. September dieses Jahres griff jemand anderes auf meinen E-Mail-Account zu (...) Kurz danach begann mein Computer, sich merkwürdig zu benehmen. Ich war nicht in der Lage, einen Virus oder Trojaner auf meinem Computer zu finden, formatierte meine Festplatte neu und installierte die Software neu (...) Um den 19. September herum zog sich jemand eine Kopie des* ***Half-Life 2****-Source-Verzeichnisses. Zu irgendeinem Zeitpunkt wurde Software zur Aufzeichnung von Tastatureingaben auf verschiedenen Computern bei Valve installiert. Unsere Vermutung ist, dass dies über einen Buffer-Overflow in der Voransicht-Anzeige von Outlook geschah ... Well, this sucks.“* Newell bat die **Half-Life**-Community um Hinweise wie IP-Adressen, die zur Ermittlung der Täter führen könnten: *„Wir bei Valve haben uns immer als Teil einer Community verstanden und ich kann mir keine bessere Gruppe als jene Community vorstellen, um uns bei der Bewältigung dieser Probleme zu helfen.“*

Die Diebe brauchten weder Fluchtwagen noch Strumpfmaske. Statt einen Nachtwächter zu bestechen, schmuggelten sie einen Software-Spion ins Firmennetzwerk von Valve ein. Als die Tat bemerkt wurde, hatten die Halunken bereits einen wesentlichen Teil der Programmdaten von **Half-Life 2** direkt von den Entwickler-Computern gesaugt. Gefahndet wird nicht nach einem Fluchtwagen, sondern nach IP-Adressen, um die Identität der Klauer zu entschleiern.



UNVOLLENDET ENTWENDET
Nicht fertig, aber partiell spielbar ist die gestohlene Version von Half-Life 2, wie Screenshots belegen.

Neuer Glanz: Die DirectX-9-Technik-Demo

Gabe Newell würde die Code-Klauer wohl am liebsten in eine Zelle auf Alcatraz einbuchten. Bei einer Veranstaltung von Ati auf der Gefängnisinsel von San Francisco musste er sich aber damit begnügen, eine Demo von **Half-Life 2** zu kommentieren. Newell wollte mit dem Grafik-Appetizer vorführen, wie die Engine die Vorzüge von DirectX 9 ausnutzt: „High Dynamic Range Rendering ist eine Technik für eine größere Bandbreite an Lichtverhältnissen, um realistischere Umgebungen zu rendern. Durch die Ati-Hardware sieht man die Implementierung von Anti-Aliasing in der ganzen Szene in einer viel höheren Qualität, als man es in der Vergangenheit gewohnt war. Character-Bump-Mapping und ein paar der anderen Features sind gleichzeitig in einer Szene im Einsatz, was deutlich macht, dass DirectX 9 wirklich die Tür zu neuen Grafik-Fähigkeiten öffnet."







VORGEFÜHRT Die letzte Demo führt eine verfeinerte Licht-Bandbreite und Character-Bump-Mapping vor.

Das Böse ist immer und überall

Kein **Rififi am Karfreitag**, sondern ein herber Herbst für Valve Software. Frohen Mutes hatte Gabe Newell auf einer Ati-Presseveranstaltung in San Francisco Benchmark-Werte und eine Grafikdemo des sehnlich erwarteten Action-Knallers **Half-Life 2** präsentiert. Doch wenige Tage später musste der Valve-Boss in einem Forum-Posting einräumen, dass bei einer Hacker-Attacke der Source-Code geklaut worden war. Seitdem herrscht bei Valve eine Art Nachrichtensperre. Die Ausmaße des Software-Klaus scheinen beträchtlich zu sein, denn alsbald kursierte eine unvollständige, aber kompilierbare und damit spielbare Version von **Half-Life 2** im Internet. Neben dem Programmcode ergatterten die Diebe also auch Grafik- und Level-Daten.

Warum's jetzt (noch) länger dauert

Die Veröffentlichung des Spiels verschiebt sich durch diese Sicherheitslücke bis auf weiteres. Ein Sprecher von Publisher Vivendi Universal äußerte gegenüber der Nachrichtenagentur Reuters das neue Datum „30. April 2004", gefolgt von einem halben Rückzieher: Genaue Terminangaben zu machen, stehe eigentlich nur dem Entwickler Valve zu, der beharrlich konkrete Aussagen verweigert. Dass **Half-Life 2** noch in diesem Kalenderjahr erscheint, ist nach dem Code-Diebstahl extrem unwahrscheinlich. Denn Valve muss jetzt Teile des Programms umschreiben, um die Cheat-Sicherheit für Online-Partien zu gewährleisten.

Gib Cheatern keine Chance

Das Kapitel „Multiplayer" gehört zu den letzten großen Geheimnissen von **Half-Life 2**. Zu den Spielmodi und Besonderheiten befragt, geizte Gabe Newell bislang mit konkreten Informationen – und ließ lediglich durchblicken, dass intern bei Valve bereits fleißig gespielt und getestet wird. Dass die Online-Komponente der Knackpunkt für die Langlebigkeit eines Actionspiels ist, hat das Team mit dem ersten **Half-Life** am eigenen Leib erfahren. Damit der Nachfolger ein ähnlicher Dauerbrenner wird, will man vor allem für Sicherheit vor Cheatern sorgen. Mit dem geklauten Quellcode in der Hand wäre es für Hacker ein Leichtes, Schummel-Tools zu produzieren. Und die Aussicht auf eine Horde cheatender Idioten, welche dem Millionenheer ehrlicher Spieler den Spaß verderben, würde **Half-Life 2** im Multiplayer-Bereich vorzeitig killen. Also steckt Valve lieber ein paar Extra-Monate in das Umprogrammieren des Multiplayer-Codes, um dieses Risiko zu mindern.

Schockwellen in der PC-Industrie

Die weiteren rechtlichen und wirtschaftlichen Auswirkungen des Diebstahls lassen sich noch nicht absehen. Zu den geklauten Programmdaten gehört anscheinend auch der Code der Physik-Engine Havok 2, für die Valve die Lizenz erworben hat. Das Weihnachtsgeschäft von Distributor Vivendi Universal dürfte ohne **Half-Life 2** relativ bescheiden aussehen; auch Ati wird wohl einige Einheiten weniger absetzen als erhofft. Käufern der neuen Grafikkarten 9600XT und 9800XT wurde ein kostenloses **Half-Life 2** versprochen, „sobald es fertig ist" – diese Taube ist ganz weit oben aufs Dach entrückt. Die ganze PC-Industrie dürfte unter der Verspätung leiden, nachdem mit **Doom 3** ein weiteres Grafiktechnik-Großereignis bereits ins Kalenderjahr 2004 gerutscht ist.

Benchmarks ohne Gewähr

Derzeit nicht nachprüfbar bleiben die Behauptungen, die Gabe Newell auf der Ati-Pressekonferenz am 30. September in San Francisco aufstellte. „Die 9800-Architektur ist mit Abstand die beste Architektur für DirectX 9, sie liefert großartige Performance", pries er die Grafikkarten-Hardware von Ati. Ohne Konkurrent Nvidia direkt beim Namen zu nennen, lästerte Newell über „andere Hardware-Firmen, die uns nur Boards schicken und Treiber, die nicht laufen". Gut gebrüllt, aber vielleicht sollte sich Valve beim nächsten Mal einen Partner im Bereich der Netzwerk-Sicherheitssoftware suchen. HEINRICH LENHARDT



Mit Schwert statt Schrotflinte

Was Uma Thurman im neuen Tarantino-Streifen Kill Bill oder Tom Cruise in seinem nächsten Film The Last Samurai kann, können PC-Spieler schon lange! **Aber was ist das Besondere am Hack & Slay auf dem PC?**

Nahkampf ist hip: Spiele wie **Conan**, **Jedi Knight 3**, **Gothic 2** samt Add-on **Die Nacht des Raben**, **Knights of the Temple**, **Enclave**, **Apocalyptica** und **Gladiator** zeigen, dass Action-Helden nicht immer Schusswaffen brauchen. Was macht Spaß am Schwert-, Axt- und Keulenkampf? Gibt es Besonderheiten bei der Entwicklung zu beachten? Wie unterscheiden sich Animationen, KI und Gameplay eines solchen Spieles von einem Shooter? Welche Probleme ergeben sich dadurch? Oder überwiegen die neuen, spannenden Möglichkeiten? Unsere Recherchen führten uns zu den Entwickler-Studios Cauldron und Starbreeze, die an **Conan** und **Knights of the Temple** arbeiten.

Der Reiz des Nahkampfs

Kämpfe mit klassisch-mittelalterlichen Waffen wie Beil, Bogen, Prügel oder Säbel sind deutlich intensiver als solche mit modernen Feuerwaffen. „**Knights of the Temple** bietet harte, schnelle und geradlinige Action", beschreibt Produzent Chris Schmitz das Spielgefühl. „Man ist nah am Gegner – sich einfach zu verstecken und kurz zum Schießen hinter einer Ecke hervorzulugen, funktioniert nicht. Hier zählt nur voller Körpereinsatz." Es reicht auch nicht, lediglich abzudrücken. Stattdessen muss der Spieler Schlagkombos beherrschen, Attacken genau timen und gleichzeitig den gegnerischen Angriffen durch geschickte Ausweichmanöver entgehen. Cauldron-Sprecher Michael Smrkal weist auf einen weiteren Vorteil hin: „Das Hack&Slay-Genre ist ideal für ein **Conan**-Spiel. Wir wollen atmosphärische Dichte schaffen, so dass der Spieler das Gefühl hat, inmitten des Geschehens zu sein. Dafür eignet sich die legendäre Welt von Hyborea perfekt." Geschichten mit Nahkampf-Waffen kann man in beinahe jeder Epoche ansiedeln, sei es mittelalterlich (**Knights of the Temple**, **Conan**), futuristisch (**Apocalyptica**, Test auf Seite 168) oder antik (**Gladiator**).

Die **Starbreeze-Historie**

Das heutige Starbreeze im schwedischen Uppsala formierte sich 2001, den Durchbruch schaffte die Firma im Sommer 2002 mit der Xbox-Version von **Enclave**. Zurzeit arbeitet das Team parallel an drei Spielen:

- ☐ **Knights of the Temple:** Action-Adventure mit spannender Story um den Tempelritter-Mythos
- ☐ **Enclave 2:** Fortsetzung des erfolgreichen Action-Adventures
- ☐ **Hollywood Project:** Noch sind keine Informationen bekannt.

Das ist **Cauldron**

Cauldron wurde 1996 in der slowakischen Hauptstadt Bratislava gegründet und hat seitdem vier Spiele fertig gestellt:

- ☐ **Quadrax:** Ein vor allem in der Tschechei und Slowakei erfolgreiches Logik-Spiel
- ☐ **Spellcross:** Rundenbasierte Taktik, Cauldrons erster weltweit vertriebener Titel
- ☐ **Battle Isle:** Der Andosia-Konflikt: 3D-Strategie als Auftragsarbeit für Blue Byte
- ☐ **Chaser:** In Deutschland von Jowood veröffentlichter Ego-Shooter



MAGISCH Verstärkte Schläge und Spezialkräfte gehören zum guten Ton in Hack&Slay-Spielen.

FLEISSIG Diese Cauldron-Mitarbeiter üben für die Motion-Capturing-Aufnahmen.

MEISTERHAFT Im Studio von Gustaf Grefberg entsteht die Hintergrundmusik im Stil von Filmen wie Gladiator.

ZU LEICHT Einzelne Gegner sind selten wirklich herausfordernd.

Davon ist auch Starbreeze begeistert. „Die Tempelrittersagen sind viel zu interessant, um kein Spiel daraus zu machen", freut sich Produzent Daniel Willfor und sein Kollege Chris Schmitz fügt hinzu: „So konnten wir eine Menge historischer Stätten ins Spiel einflechten, etwa die Felsenstadt Petra oder Teile des historischen Jerusalem."

Probleme bei der Entwicklung

Dass man bei einem Spiel wie **Conan** in vielen Bereichen ganz andere Schwerpunkte setzen muss als bei einem Ego-Shooter, hat das slowakische Cauldron-Team schnell gemerkt: „In einen Nahkampfspiel ist der Protagonist immer zu sehen, deshalb muss er über eine viel größere Zahl von Bewegungsanimationen als in einem Ego-Shooter verfügen. Wenn man ein Spiel aus der First-Person-Perspektive entwickelt, ist dieser Aufwand nicht nötig, weil der gespielte Charakter sowieso nicht zu sehen ist." Wesentliche Unterschiede sieht Smrkal außerdem auf dem Gebiet der Gegner-KI: „Die Gegner attackieren mit einer anderen Kampftaktik. Sie müssen den Spieler so schnell wie möglich finden und sich seinem Kampfstil anpassen. Falls er zum Beispiel häufig blockt, sind schnellere und häufigere Attacken nötig. Bei einem Shooter müssen die Feinde hingegen viel stärker mit der Umgebung interagieren." Auch den entsprechenden Realismusanteil zu finden, erfordert langwieriges und exaktes Balancing. **Knights of the Temple** sollte ursprünglich deutlich realistischer werden: Die Ritter waren mit Schilden und schweren Rüstungen ausgestattet und reagierten entsprechend träge. „Jetzt bewegen sich die Akteure eher so leichtfüßig wie Samurai", verrät Chris Schmitz schmunzelnd, beeilt sich aber hinzuzufügen: „Die Kämpfe wirken aber trotzdem sehr glaubwürdig. Bei uns läuft niemand an Wänden hoch oder fliegt durch die Luft – da legen wir großen Wert auf Authentizität."

Schwertkampf auf Matrix-Niveau

Glaubwürdige und abwechslungsreiche Kampfanimationen tragen wesentlich zu einer stimmigen Atmosphäre bei, daher geben sich beide Studios in diesem Punkt besondere Mühe: Cauldrons Motion-Capturing-Artist ist selbst Kampfsportler und erfahrener Schwertfechter. Er vergleicht unzählige digitalisierte Duelle mit den Bewegungen von Conan und seinen Gegnern und passt sie in mühsamer Kleinarbeit an, damit sie so natürlich wie möglich aussehen. Starbreeze geht sogar noch weiter: In einer riesigen Kirche in der Nähe des Firmensitzes in Uppsala haben die Schweden ein optisches Motion-Capturing-System installiert, mit dem die Bewegungen mehrerer Personen gleichzeitig in den Computer eingespeist werden können. Dann wurde ein Team von professionellen Bühnenkämpfern angeheuert, das unter Leitung von John Klepper (Leitender Bühnenregisseur bei **Matrix: Reloaded** und **Revolutions**) stundenlang spektakuläre Schwertkämpfe aufgenommen hat. Auf die Frage nach dem Gewaltgehalt in Hack&Slay-Spielen reagieren beide Entwickler prompt: „Diese Spiele sind gut geeignet, um sich abzureagieren, daher ist Gewalt bis zu einem bestimmten Grad vertretbar. Es darf aber nicht in Brutalität ausarten." Abgetrennte Körperteile wie in **Die by the Sword** wird es also nicht geben. JUSTIN STOLZENBERG

DATEN

Conan
Entwickler: Cauldron
Publisher: TDK Mediactive
Veröffentlichung: 1. Quartal 2004

Knights of the Temple
Entwickler: Starbreeze
Publisher: TDK Mediactive
Veröffentlichung: 1. Quartal 2004



Made in Germany, Teil 8

Zu Besuch bei EA Sports

Derweil die Fans noch sehnsüchtig auf den Fußballmanager 2004 warten, arbeiten die Entwickler schon längst am 2005er: **Wir haben das EA-Sports-Team in Köln besucht.**

EXKLUSIV AUF DVD

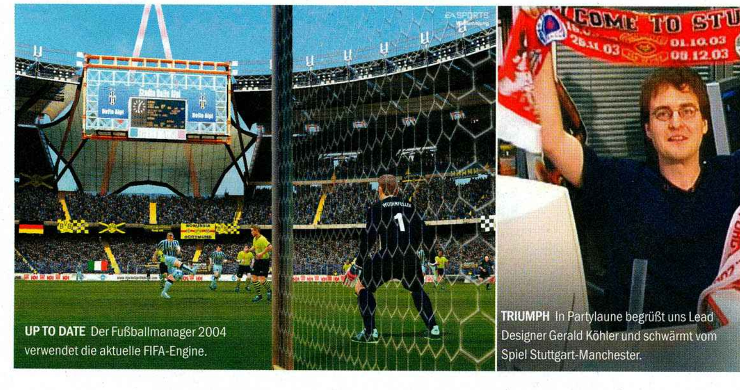
Justin Stolzenberg
Volontär, PC Games

Justin Stolzenberg besuchte EA Sports Deutschland in Köln.

Heute ist der Tag nach dem großen Spiel – wir haben Manchester United geschlagen." Der da vom Stuttgarter Champions-League-Triumph schwärmt, ist nicht nur von Berufs wegen ein echter Fußball-Enthusiast: Gerald Köhler, Chefdesigner der **Fußballmanager**-Serie. „Es war unglaublich, Leute", freut er sich und führt uns durch die aufgeräumten Räumlichkeiten von Electronic Arts Deutschland im Kölner Bürokomplex Triforum. Im Vergleich zu den britischen oder amerikanischen EA-Kollegen ist die Ausstattung allerdings spartanisch: Keine Pools, keine Sportanlagen, kein Badesee direkt vor der Haustür. Gerald nimmt es gelassen, schließlich gibt es die deutsche EA-Sports-Filiale erst seit Anfang 2000: „Man muss sich ja noch steigern können." Dass das Team erst seit dreieinhalb Jahren besteht, merkt man heute kaum noch: Gemeinsame Fahrt zu wichtigen Fußballspielen oder Kinobesuche sind längst selbstverständlich und stärken das Gemeinschaftsgefühl, für nächsten Frühling ist sogar ein Segelkurs geplant. Auf Kompatibilität wird daher großer Wert gelegt: „Neben der fachlichen Qualifikation ist es vor allem wichtig, das jemand auch menschlich in das Team passt", beschreibt Gerald die Zusammenstellung des Teams. „Wir haben Stellenanzeigen in Fachzeitschriften geschaltet und uns durch ganz viele Vorstellungsgespräche gekämpft. Einen großen Teil kannten wir auch schon vorher, zum Beispiel von Fanseiten – wer sich da hervortut, hat eigentlich immer gute Chancen, weil wir wissen, dass sie mit dem Herzen bei der Sache sind."

Sisyphus-Arbeit

Jedes Jahr zur Weihnachtszeit soll ein Spiel fertig gestellt sein, so lautet die klare Vorgabe von Electronic Arts. Um einen konstanten Arbeitsfluss zu sichern, musste sich das Team also etwas einfallen lassen: Die Arbeit wird gesplittet. Während ein Teil der Belegschaft – etwa die Datenbank-Gruppe – im Moment noch mit den Abschlussarbeiten für den **Fußballmanager 2004** beschäftigt ist, wird im Nebenraum längst an der 2005er-Ausgabe gewerkelt. Beispielsweise



UP TO DATE Der Fußballmanager 2004 verwendet die aktuelle FIFA-Engine.

TRIUMPH In Partylaune begrüßt uns Lead Designer Gerald Köhler und schwärmt vom Spiel Stuttgart-Manchester.



ARBEITSTEILUNG Armin Barkawitz arbeitet schon jetzt an den 3D-Grafiken für den Fußballmanager 2005.



VERSCHÄMT 2D-Grafikerin Sylvia Marinova wurde aus Protest gegen die Stuttgarter Büroübermacht verdonnert, ein Schalke-Trikot zu tragen – hart für eine Leverkusen-Anhängerin.

durften wir uns schon jetzt die überarbeiteten (weil 3D- statt 2D-) Büroräume für das nächste Jahr am Bildschirm von 3D-Grafiker Armin Barkawitz anschauen. Die Fäden laufen wieder bei Gerald zusammen, der sämtliche Programmteile abnimmt. „Anders geht es nicht – wenn ich jetzt aufhöre zu arbeiten, haben die Programmierer in ein paar Wochen nichts mehr zu tun", erklärt er und zeigt uns ein kryptisches Konzeptdokument, „nebenbei entstehen sogar schon die ersten Features für **2006**." Dass der Termin für den **FM 2004** trotz so exakter Abstimmung und Planung nicht ganz eingehalten werden konnte, liegt an der Firmenstruktur: Wenn die Zentrale in Kanada etwas an der **FIFA**-Engine ändert, verschiebt sich der **Fußballmanager** um knapp zwei Wochen, damit alle nötigen Anpassungen vorgenommen werden können.

JUSTIN STOLZENBERG

Wer ist eigentlich **Gerald Köhler?**



Der heute 34-jährige Gerald Köhler hat nach seinem Abitur von 1989 bis November 1995 BWL an der Uni Würzburg studiert – genau die richtige Voraussetzung für seine Arbeit bei den WiSim-Experten von Ascaron. Seit 1993 war er unter anderem als Konzeptautor und Kreativdirektor für **Anstoß 1** bis **3**, **Vermeer** und **Ballerburg** zuständig. Danach wechselte er zum neu gegründeten deutschen Entwicklerstudio von EA Sports, wo er die **Fußballmanager**-Reihe als Chefdesigner entwickelt.

ZAHLEN UND FAKTEN
EA Sports Deutschland

FIRMENSITZ: Köln
BESTEHT SEIT: 1. April 2000
TEAMLEITER: Jörg Rohrer
ANZAHL DER MITARBEITER: 15
SPIELE IN DER ENTWICKLUNG: Fußballmanager 2004 + 2005
GEPLANTE VERÖFFENTLICHUNG: November 2003, 2004
BISHERIGE PROJEKTE: Fußballmanager 2002 + 2003

Spiel mit mir!

Handys sind mittlerweile so leistungsfähig, dass sogar 3D-Spiele wie Tomb Raider oder Tony Hawk's Pro Skater darauf laufen. Wir stellen Ihnen aktuelle Mobiltelefone vor und testen die heißesten Spiele.

Nokia nennt das brandneue und viel beworbene Handy N-Gage kurzerhand Spiele-Terminal. Auf den ersten Blick fast untertrieben, denn das neue Hightech-Handy ist nicht nur ein Mobiltelefon, sondern auch MP3-Player, Organizer, Radio und vollwertige Mini-Spielkonsole.

Sieht aus wie ein Game Boy

Das Herz der Telefon-Konsole ist ein mit 104 MHz getakteter Prozessor, der auch die 3D-Grafik berechnet. Der Akku scheint die hohe Taktfrequenz aber weniger gut zu vertragen und gibt bereits nach maximal zwei Stunden Spielspaß auf. Passenderweise bietet Bigben Interactive (www.bigben-interactive.de) schon für 15 Euro günstigen Ersatz an. Die Bedienung der Menüs ist zwar umständlich, dafür lassen sich Spiele über das digitale Steuerkreuz und die Zahlentasten sehr einfach und bequem steuern.

Spielen bis zum Umfallen

Im Vergleich zu Nintendos Game-Boy-Hundertschaften erscheint die Startaufstellung der N-Gage-Spiele extrem mager. Trotzdem kann sich das Angebot sehen lassen: **Tomb Raider**, **MotoGP**, **Pandemonium** und **Tony Hawk's Pro Skater** haben sich auf dem PC ebenso einen Namen gemacht wie die kommenden Spiele **FIFA 2004** oder **Splinter Cell**. Statt wie Nintendo auf Steckmodule zu setzen, verwendet Nokia MMC-Speicherkarten, die normalerweise in Digitalkameras zum Einsatz kommen. Um die flachen Kärtchen zu wechseln, müssen Sie umständlich den Akkudeckel auf der Handy-Rückseite entfernen und dann den Akku aus seiner Halterung friemeln. Erst danach lässt sich die MMC-Karte aus dem Steckplatz fingern und austauschen.

MP3 muss sein

Über das beigelegte USB-Kabel speichern Sie Ihre Lieblingssongs auf einer leeren MMC-Speicherkarte, denn der Platz auf der beigelegten Nokia-Game-Karte ist mit 11 freien MByte (das sind ungefähr elf Minuten)

Die N-Gage-Technik: Überblick

Was verbirgt sich wirklich hinter dem N-Gage?

Display: 4.096 Farben, 176x208 Pixel
Betriebssystem: Symbian
- Mehrspielermodus via Bluetooth
- UKW-Stereo-Radio per Stereo-Headset
- Spielt MP3- und AAC-Dateien
- Sprach-Notizblock
- WAP, GPRS, HSCSD, E-Mail, XHTML-Browser
- Unterstützt Java und MMS-Nachrichten
- Freisprech-Funktion, Sprachwahl, Vibrationsalarm, Tri-Band

Maße: 13,4x7x2 Zentimeter
Gewicht: 137 Gramm
Standby: 150 bis 200 Stunden
- Zwei bis vier Stunden Sprachzeit
- Drei bis sechs Stunden Spielzeit oder
- 20 Stunden Radio-Hördauer

Nokia im Interview



Nokias Produktmanager Udo Szabo stand uns Rede und Antwort.

PC Games: Wie viele und welche Top-Spiele sollen neben den bis Dezember angekündigten Titeln in den nächsten sechs Monaten erscheinen?
Szabo: „Mit dabei sind zum Beispiel Nokias **Pathway to Glory**, **Sega Rally** und der 3D-Taktik-Shooter **Tom Clancy's Ghost Recon**. Dazu haben wir mit Electronic Arts, Activision, Sega, Ubisoft/Gameloft, THQ, Sega und Taito bereits jetzt starke Partner an Bord, die gemeinsam über ein riesiges Portfolio an hochklassigen Titel verfügen, von denen etliche mit Sicherheit den Weg auf das N-Gage finden werden."

PC Games: Wie will Nokia mit dem riesigen Angebot an Game-Boy-Spielen konkurrieren?
Szabo: „Wir haben ja gerade erst angefangen. Bis zum Jahresende wird es voraussichtlich 17 Titel geben und 2004 werden wir das Angebot durch kontinuierliche Veröffentlichungen Monat für Monat ausbauen. Mit den aktuellen Spielen haben wir schon jetzt einige große Blockbuster-Titel an Bord – und darauf kommt es an. Nicht Masse, sondern Klasse – das ist die Devise!"



Klingelton
E: 000041765 F: 000031327
G: 100041768 H: 100030984



Farbiges Logo
A: 61570 B: 61558
C: 61546 D: 100061755



Farbiges Logo
A: 66041 B: 67041
C: 65052 D: 100060685

m-load-Paket per SMS!*

So einfach geht's: Content-Bestellnummer an die 31515 simsen. Per SMS kommt der Content direkt aufs Handy. Den restlichen Teil des Pakets unter www.mload.de abrufen.

0,43 € pro Klingelton oder Logo

*Für T-Mobile-, O2-, mobilcom- und debitel-Kunden.



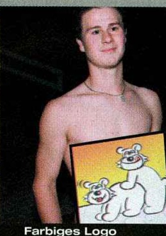
Klingelton
E: 000041146 F: 000031200
G: 100041167 H: 100030890

Farbiges Logo
A: 60960 B: 60994
C: 60977 D: 100061225

GET BUSY

Klingelton
E: 00004160 F: 000031302
G: 100040300 H: 100030961

Farbiges Logo
A: 61211 B: 61199
C: 61184 D: 100061565



Farbiges Logo
A: 66019 B: 67019
C: 65024 D: 100065015



Farbiges Logo
A: 60669 B: 60495
C: 60658 D: 100061051

my favorite mload

Alles fürs Handy. Alle Highlights. Alle Netze. **www.mload.de**
Gratis-Klingelton nach Wahl bei www.mload.de. Einfach registrieren.



Klingelton
E: 000042341 F: 000031467
G: 100040244 H: 100031112

Klingeltöne	SMS mit Bestell-Nr. an 86800	1,99 €[1]
Farbige Logos	SMS mit Bestell-Nr. an 86400	1,49 €[1]
Klingelton-Paket	7 Töne mtl.	2,99 €[2]
Logo/MMS-Paket	7 Logos/MMS mtl.	2,99 €[2]
Spiele-Paket	5 Spiele mtl.	4,99 €[2]

Noch viel mehr Klingeltöne, Logos und Handyspiele unter www.mload.de



Klingelton
E: 000041148 F: 000031196
G: 100041169 H: 100030886

Farbiges Logo
A: 60460 B: 60445
C: 60422 D: 100060731

Farbiges Logo
A: 60579 B: 60748
C: 60554 D: 100060860



Klingelton
E: 000042923 F: 000032931
G: 100043032 H: 100031120

We Will Rock You

Klingelton
E: 000042342 F: 000033128
G: 100040307 H: 100031070



Farbiges Logo
A: 60452 B: 60436
C: 60412 D: 100060689



Klingelton
E: 000040912 F: 000030957
G: 100040697 H: 100030768

A: SE T610, Nokia 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250 **B:** Nokia 3650, 7650, N-Gage **C:** Nokia 3510i, 6310i, 6510, 8910i **D:** SE T68i, T300, Panasonic GD67, Siemens S55, SL55, M55, Sagem MY-X2 **E:** Poly Nokia 3510, 3510i, 5100, 6100, 6200, 6610, 7210, 7250 **F:** Mono Nokia (nahezu alle) **G:** Poly Siemens C55, M55, S55, SL55 **H:** Mono Siemens C45, M55, ME45, MT50, S45

[1] Für T-Mobile-, Vodafone-D2-, E-Plus- und O2-Kunden inkl. 0,12 € Vodafone-D2-Leistung. Es können ggf. Datenübertragungskosten entsprechend ihrem Tarif anfallen.
[2] Paket ist jederzeit zum Monatsende kündbar.







1) Strom-Anschluss
Dieser Anschluss ist wichtiger, als Ihnen lieb ist, denn Sie brauchen ihn oft, um den Akku aufzuladen.

2) USB-Anschluss
Über das USB-Kabel kopieren Sie MP3-Dateien direkt auf die eingelegte Speicherkarte.

So sieht es aus, wenn Sie die Speicherkarte wechseln. Aber tauschen Sie die teuren Winzlinge erst mal in einem Bus oder der Bahn! Da fällt das kleine Speicherplättchen schnell mal auf den Boden. Viel Glück bei der Suche.

N-Gage-Käufern spendiert Nokia ein edles Stereo-Headset. Für den Radio-Einsatz müssen Sie es aber anschließen, weil es als Antenne dient.

Nokia N-Gage

sehr knapp bemessen. Wenn die Titel erst einmal auf der Speicherkarte sind, lauschen Sie wahlweise über Nokias Stereo-Headset oder einen eingebauten Mini-Lautsprecher. Eine 128-MByte-Speicherkarte bietet Nokia für teure 105 Euro an. Solche MMC-Karten gibt es beim Online-Versender Alternate (www.alternate.de) schon für je 45 Euro. Apropos Preise: Ohne Handyvertrag kostet Nokias N-Gage stolze 350 Euro. Bei Media Markt, Saturn und diversen Netzanbietern geht der handliche Alleskönner samt 24-Monats-Vertrag schon für einen symbolischen Euro über die Ladentheke.

Online oder Blauzahn

Über die Bluetooth-Verbindung können Sie nicht nur Daten zwischen PC und N-Gage-Organizer abgleichen, sondern auch im Umkreis von zehn Metern gegen andere N-Gage-Besitzer antreten. Alternativ bietet Ihnen der Onlinedienst N-Gage-Arena die Möglichkeit, selbst aufgezeichnete Spiele (möglich bei **Tomb Raider, Pandemonium** oder **MotoGP**) ins Internet zu stellen. Dort laden sich andere N-Gage-Spieler Ihre Aufzeichnungen herunter und rennen, springen oder fahren gegen diese um die Wette.

Die Alternativen

Sie brauchen nicht unbedingt ein teures N-Gage, um aktuelle Handy-Spiele genießen zu können. Auch mit etwas älteren Modellen können Sie eine Menge anfangen. Auf der nächsten Seite stellen wir Ihnen drei Handys und fünf passende Handy-Spiele vor. BERND HOLTMANN

Online mit dem Handy

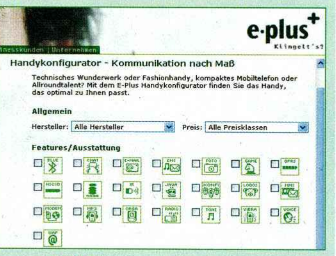
i-mode

Die Mobiltelefon-Spezialisten von E-Plus bringen mit dem mobilen Multimedia-Dienst i-Mode Spiele und sogar Nachrichten auf Ihr Handy. Wir erklären ihnen, wie.

Sicher haben Sie die Bezeichnung schon gehört: i-Mode. Dahinter verbirgt sich eine Sammlung hochkarätiger Webseiten, die speziell für Handy-Webbrowser ausgelegt sind. Über die i-Mode-Dienste von E-Plus können Sie sich Spiele herunterladen, das Kinoprogramm in Ihrer Stadt prüfen, Bahn-Verbindungen checken, Handy-Melodien herunterladen oder die aktuellen Fußballergebnisse abrufen. Auf der Webseite www.e-plus.de können Sie sich Spiele auch direkt auf Ihr Handy laden. Dort erfahren Sie auch, wie hoch die Gebühren für den mobilen Internet-Service liegen und mit welchen Mobiltelefonen i-Mode funktioniert.

Welches nehm ich denn?

Für alle Unentschlossenen bietet E-Plus auf der Webseite in der Rubrik „Handys"/„Handy-Konfigurator" eine praktische Wahlhilfe an. Dort geben Sie an, welche Features, Größe oder Standby-Zeit Ihr neues Mobiltelefon besitzen soll, und die Webseite schlägt Ihnen die aktuellsten Modelle aller infrage kommenden Hersteller vor. Sparsame Handy-Spieler greifen zum Siemens M55 (siehe Seite 38) oder zum Siemens MC60 mit eingebauter Kamera; Neukunden müssen für die beiden Modelle keinen Cent dazuzahlen.



EINFACH Der Handy-Konfigurator der E-Plus-Webseite hilft Ihnen dabei, das richtige Handy zu finden.

Die besten N-Gage-Spiele

Wir haben die aktuellen Spiele für Nokias Spiele-Terminal getestet und stellen Ihnen die fünf besten vor.

Tony Hawk's Pro Skater



Skateboard-Spiel mit großen Levels und vielen Möglichkeiten, sich auszutoben
GENRE: Sport (3D)
ZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
PREIS: € 49,-
WERTUNG: ✶✶✶✶

Super Monkey Ball



Ein Affe in einer transparenten Kugel sammelt Bananen auf einer schwebenden Plattform.
GENRE: Action (3D)
ZAHL DER SPIELER: 1
PREIS: € 39,-
WERTUNG: ✶✶✶✶

SonicN



Der Igel Sonic ist auf Ringsuche – zusammen mit seinen Freunden Tails, Knuckles und Amy.
GENRE: Jump & Run (2D)
ZAHL DER SPIELER: 1
PREIS: € 49,-
WERTUNG: ✶✶✶✶

Pandemonium



Mit dem Hofnarren Fargus oder der hübschen Nikki hüpfen, springen und schießen Sie sich durch elf Levels.
GENRE: Jump & Run (3D)
ZAHL DER SPIELER: 1
PREIS: € 49,-
WERTUNG: ✶✶✶✶

Tomb Raider




In ihrem ersten Abenteuer kämpft sich Lara durch riesige Höhlen. Per Online-Feature können Sie sogar gegen Schatten-Laras um die Wette rennen.
GENRE: Action (3D)
ZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
PREIS: € 49,-
WERTUNG: ✶✶✶

Spiele-Handys

Mit fast jedem aktuellen Mobiltelefon können Sie auch aufwendige Handy-Spiele genießen. PC Games verrät Ihnen, woraus Sie achten müssen und wie Sie die Spiele auf Ihr Handy laden.

Mobiltelefone unterscheiden sich nicht nur in Form und Farbe, sondern vor allem auch in der Technik und in der Bedienung. Entsprechend schwierig gestaltet es sich, Spiele für alle Geräte zu programmieren. Nokia sortiert deshalb die eigenen Modelle nach dem Benutzer-Interface. Die beiden Serien 60 (N-Gage, 7650, 3650) und 40 (7210, 7250, 6100, 5100, 3100, 3300, 6200, 6220, 6610, 6800) unterstützen die Progammiersprache Java – und genau das ist für Handy-Spiele ausgesprochen wichtig. Aber nicht nur im Nokia-Lager versteht man sich auf Java: Auch Modelle von Siemens (S55, M55, SL55 etc.) sowie von Motorola, Samsung, Sharp und Sony-Ericsson unterstützen den Spiele-Standard für Handys.

Spiele aus dem Internet

Auf der Webseite des Spiele-Herstellers Elkware (www.elkware.de) haben Sie die Wahl aus 34 Spielen für alle Handy-Typen. Die Preise sind mit fünf Euro pro Spiel moderat und liegen im Taschengeld-Bereich. Für die Bezahlung brauchen Sie allerdings eine Kreditkarte oder ein (kostenloses) Konto beim Online-Bezahldienst Firstgate. Nach der Bestellung geht Ihnen per SMS ein Internet-Link zu, über den Sie das Spiel mit dem Handy herunterladen können. Dazu muss die Internet-Verbindung des Handys allerdings korrekt eingestellt werden. Aber keine Panik, denn hier hilft Ihnen die Website weiter: Eine genaue Anleitung zeigt Ihnen die richtigen Einstellungen für verschiedene Handy-Typen. Zur Not hilft Ihnen auch die Support-Abteilung Ihres Netzbetreibers. BERND HOLTMANN

- klitschko box-challenge
- rabbitator
- dsa unter piraten
- the paper menace en
- the paper menace de
- anno 1503 en
- anno 1503 de
- infernal gate
- kung fu
- sumpf des verderbens
- black hole
- black hole de
- zyklopen
- plasma inferno
- gemjam2
- nedime
- swat sniper
- dust n dirt
- shizuka
- brainstorm
- jungle comman
- magic element
- marble miracle
- delta bomber
- katoo
- gemjam
- helicab

Germany
hat sich für das führende Internet-Zahlungssystem *FIRSTGATE click&buy™* entschieden.

Schon mehr als 1,7 Millionen Kunden haben sich dafür entschieden mit FIRSTGATE *click&buy™* im Internet zu kaufen!

Mehr Infos zu *FIRSTGATE click&buy™*

Mit dem Bezahlvorgang nehmen Sie die AGB des Anbieters an.

Sie haben folgendes Angebot ausgewählt:
elkware GmbH
Java game
(c)2003 by elkware
Das Angebot kostet:
4,99 €
für
10 Minuten

ELKWARE.DE Auf der Webseite können Sie günstige Handy-Spiele einkaufen.

Technik-Check: Aktuelle Spiele-Handys im Vergleich







Modelle	Siemens M55	Siemens SL55	Nokia 6610
Preis ohne Vertrag*	Ca. € 200,-	Ca. € 390,-	Ca. € 260,-
Display-Farben	4.096	4.096	4.096
Display-Größe	101x80 Pixel	101x80 Pixel	128x128 Pixel
Größe (HxBxT)	100,8x45,6x20,9 mm	81,6x44,5x21,9 mm	106x45x17,5 mm
Gewicht	87 Gramm	79 Gramm	84 Gramm
Funk-Standard	Tri-Band	Tri-Band	Tri-Band
Java-Unterstützung	Ja	Ja	Ja
Standby-Zeit	Bis 250 Stunden	Bis 200 Stunden	150 bis 300 Stunden
Gesprächszeit	Bis 5 Stunden	Bis 3,5 Stunden	2 bis 5 Stunden
Sonstige Features	GPRS-fähig, eingebauter Soundmixer „Cubasis mobile", Sprachsteuerung, Organizer-Funktion, polyphone Klingeltöne, E-Mail-Client, MMS-fähig	GPRS-fähig, Ansteck-Kamera, Sprachsteuerung, Organizer-Funktion, polyphone Klingeltöne, Freisprech-Funktion, MMS-fähig	GPRS-fähig, integriertes UKW-Stereo-Radio, Freisprech-Funktion, MMS-fähig

* laut www.amazon.de

Aktuelle Handy-Spiele

PC Games hat sich fünf neue Handy-Spiele von elkware.de heruntergeladen und getestet. Hier das Ergebnis.

Plasma Inferno



In diesem klassischen 2D-Shooter schießen Sie unter anderem auf Raumschiffe und sammeln nützliche Upgrades ein.
GENRE: Action (2D)
ZAHL DER SPIELER: 1
PREIS: € 5,-
WERTUNG: ✶✶✶✶

Anno 1503



In der Handy-Version des Spiels plündern Sie Schiffe oder betreiben Handel zwischen den Küstenstädten.
GENRE: Action/Strategie (2D)
ZAHL DER SPIELER: 1
PREIS: € 5,-
WERTUNG: ✶✶✶

Rabbitator



Malen Sie Kästchen auf dem Spielfeld farbig an und passen Sie dabei auf, nicht von umherlaufenden Monstern verspeist zu werden.
GENRE: Geschickl. (2D)
ZAHL DER SPIELER: 1
PREIS: € 5,-
WERTUNG: ✶✶✶✶

Infernal Gate



Der träge Ego-Shooter bietet übersichtliche Levels und eine recht sparsame Grafik.
GENRE: Action (3D)
ZAHL DER SPIELER: 1
PREIS: € 5,-
WERTUNG: ✶✶✶

Dust N Dirt



Ein übersichtliches Rallye-Spiel mit 2D-Autos – leider nur für einen Spieler
GENRE: Sport (2D)
ZAHL DER SPIELER: 1
PREIS: € 5,-
WERTUNG: ✶✶✶✶



ERLEBEN SIE UNGLAUBLICHE INTENSITÄT!





ERLEBEN SIE UNGLAUBLICHEN KLANG!



CHOSEN BY GAMES. LOVED BY GAMERS.

Call of Duty hat eine unglaublich intensive Soundkulisse – und dafür brauchen Sie die neue Sound Blaster Audigy 2 ZS!

Hören Sie jeden Sound und jedes Geräusch um sich herum mit der kristallklaren Qualität von 24 Bit und der Präzision von EAX Advanced HD auf 7.1 Kanälen. Die Sound Blaster Audigy 2 ZS und die Creative Inspire- oder GigaWorks-7.1-Lautsprechersysteme lösen die Grenzen zwischen Realität und Spielen auf.

www.europe.creative.com/callofduty





CREATIVE


be good ...
„Atemberaubend schön."
Petra Maueröder, PC Games 1/03
„Ein prachtvoller Crossover
aus Warcraft3 und Dungeon Siege."
Petra Maueröder, PC Games 1/03
„Wunderschön inszenierte
3D Schlachten!"
Mick Schnelle, GameStar 1/03
„Eines der interessantesten
Spiele des Jahres."
David Bergmann, PC Games 5/03
Erhältlich ab 28. November 2003 www.spellforce.com
(c) 2003 by Phenomic Game Development. Published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria.
GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.
GC 2003
BEST
pc game

Rome: Total War

Da kriegen Hobby-Strategen feuchte Augen: In **Rome: Total War** kommandieren Sie riesige Armeen in 3D und erobern aufseiten der Römer einmal mehr die ganze Welt – oder das, was man vor 2.000 Jahren von ihr kannte. Leider hat Entwickler Creative Assembly vor kurzem bekannt gegeben, dass sich **Rome: Total War** um mehrere Monate verzögert – wahrscheinlich bis weit ins 3. Quartal 2004.

Entwickler .... Rome: Total War
Anbieter .... Creative Assembly
Termin .... 3. Quartal 2004



VORSCHAU

STRATEGIE



ACTION



ABENTEUER



SPORT



Spellforce

Spellforce sieht super aus, und was Sie bisher darüber gelesen haben, das klang auch ganz toll. Nur: **Wie spielt es sich eigentlich wirklich?** Wir haben Antworten.

Spellforce ist Phenomics wohl behütetes Baby. Bislang durfte PC Games nur unter Aufsicht durch die wunderhübsche 3D-Welt wandeln, Basen bauen und Orks schlagen. Bis jetzt! Wir haben eine Alpha-Version des Genre-Mix in Ruhe auf den hauseigenen Rechnern gespielt und wissen nun, was es mit der bombastischen Grafik auf sich hat, wie sich **Spellforce** spielt und – am wichtigsten – ob es auch Spaß macht.

Spellforce for Dummies

Spellforce ist eines jener Spiele, die so voll gepackt sind mit Details und Ungewöhnlichem, dass selbst erfahrene Computerspieler gut daran tun, das Tutorial zu spielen. Klar: Da werden auch Sachen erklärt wie „Sie können einen Rahmen um Einheiten ziehen, um alle Figuren auf einmal auszuwählen". Weiß ja jeder. Was Sie wahrscheinlich nicht wissen: Wozu Monumente da sind, wie man Arbeiter ausbildet und wovon deren Anzahl abhängig ist. All das sind Dinge, die **Spellforce** von anderen Echtzeit- und Aufbau-Strategiespielen unterscheiden und dem Spiel einen eigenen Charakter verleihen. Tatsächlich ist es so, dass Sie nicht einfach das Bau-Symbol anwählen und eine Hauptbasis auf die Karte setzen können. Zuerst brauchen Sie eine Rune, nämlich die Rune der Arbeiter. Die drückt Ihnen zu gegebenem Zeitpunkt ein freundlicher NPC, etwa ein Wachposten oder ein Dorfbewohner, in die Hand. Die Rune landet in Ihrem Inventar, wo sie erst einmal nur eines macht: gar nichts. Anschließend ist es notwendig, den Gegenstand im entsprechenden Untermenü auf ein freies Einheiten-Icon zu schieben. Zu guter Letzt machen Sie ein Monument auf der Karte ausfindig, denn: Ausschließlich dort entstehen die ersten Handwerker. Sobald die Vorbedingungen erfüllt sind, geht's rund! Arbeiter strömen in einem rasanten Tempo aus dem Gebäude, dem Begriff „Echtzeit" wird alle Ehre gemacht.

Bauen wie richtige Siedler

Das Tempo wird jedoch sogleich wieder gedrosselt. Der Aufbau und das Basis-Management laufen in etwa so gemächlich ab wie in **Die Siedler**. Dagegen ist **Age of Mythology** das reinste Hochgeschwindigkeitsspiel. In **Spellforce** gibt es sage und schreibe sieben Ressourcen! Die wollen natürlich erst mal gesammelt werden. Also schicken Sie Ihre Arbeiter los, kreuz und quer in alle Himmelsrichtungen. Ihre Ziele: Der Wald zum Holzhacken, die Mine zum Erzschürfen und der Steinbruch. Von den ersten Rohstoffen errichten Sie Gebäude, zum Beispiel Holzfällerhütten, die nach ihrer Fertigstellung die Laufwege der Arbeiter verkürzen. Irgendwann ist der Bildschirm



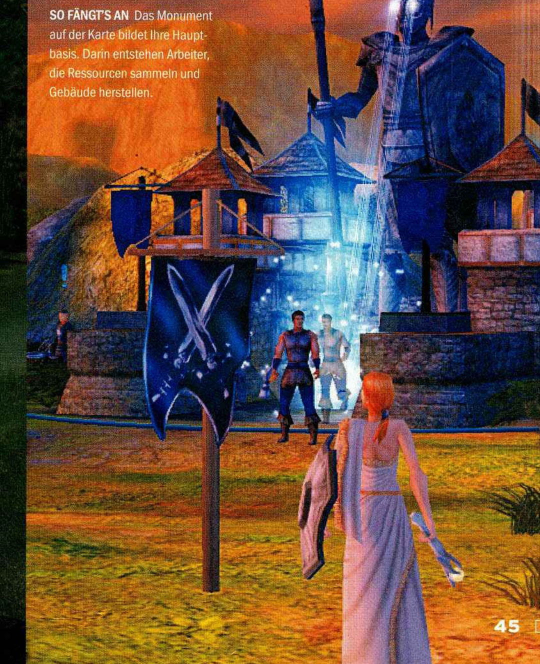
ÜBERSICHTLICH Unsere Streitmacht überfällt eine Ork-Basis. Einheiten, die sich hinter Gebäuden befinden, werden blau markiert.

BOMBASTISCH So schaut Spellforce aus, wenn man ganz nah ans Geschehen heranzoomt, die höchste Kantenglättung aktiviert und mit allen Details spielt.

voller Figuren, die an allen Ecken und Enden sägen, hämmern, schürfen und klopfen. Weil das gelegentlich recht unübersichtlich werden kann, haben sich die Entwickler ein praktisches System einfallen lassen. Es genügt, das entsprechende Gebäude anzuklicken, zum Beispiel den Aria-Schrein, der zur Beschaffung von Mana dient. Diesem Gebäude lassen sich anschließend direkt bis zu fünf Fachmänner zuweisen, die ihrer Arbeit automatisch nachgehen, ohne dass Sie sich weiterhin drum kümmern müssen. Einfach zurücklehnen und zuschauen. Arbeiter zu produzieren, das kostet in **Spellforce** ausnahmsweise kein Geld. Heißt das, man kann unendlich viele davon ausbilden? Nicht ganz. Das Anfangslimit beläuft sich auf 20. Später lässt sich die Grenze um jeweils fünf Punkte weiter nach oben setzen. Der Preis: Nahrung, die sie in einem separaten Gebäude abtreten. Je mehr Arbeiter sich auf dem Bildschirm tummeln, desto schneller lassen sich richtige Kampfeinheiten trainieren. Zum Beispiel beeinflusst die Anzahl der Schmieden die Ausbildungsgeschwindigkeit der Krieger. Jene Schmieden aber müssen von jeweils einem Arbeiter besetzt werden, damit sich überhaupt was tut. Erst, wenn ein reibungsloser Wirtschaftskreislauf sichergestellt ist und jeder Arbeiter seinen Platz hat, lassen sich Zauberer, Schwertkämpfer und Bogenschützen effektiv herstellen. Sie merken schon: Der Aufbaupart von **Spellforce** ist anders, aber wohl durchdacht.

Rollenspiel inklusive

Was **Warcraft 3** angefangen hat, führt **Spellforce** konsequent weiter: Rollenspiel-Elemente in einem Echtzeit-Strategiespiel. Diesmal müssen Sie vor Spielbeginn sogar einen Charakter erstellen, mit Statuswerten und allem Drum und Dran. Selbst die Kopfform lässt sich beein-



SO FÄNGT'S AN Das Monument auf der Karte bildet Ihre Hauptbasis. Darin entstehen Arbeiter, die Ressourcen sammeln und Gebäude herstellen.

Ein Spiel, zwei Perspektiven

Spellforce bietet zwei Kameraperspektiven: Im Echtzeit-Strategie-Modus verfolgen und kontrollieren Sie das Geschehen aus der Luft. Im Rollenspiel-Modus ist es wahlweise möglich, dem Held über die Schulter zu schauen. Die Unterschiede:

	VOGELPERSPEKTIVE	THIRD PERSON
		
Steuerung	Die Steuerung ähnelt stark dem Standard im Echtzeit-Strategie-Genre. Die Perspektive lässt sich mit der Maus stufenlos in alle Richtungen drehen und auf Wunsch auch leicht kippen, was die Weitsicht erhöht.	Nur eine Figur ist steuerbar, nämlich der Held. Er lässt sich mit den Tasten W, A, S, D wie in einem Shooter steuern, das Ausweichen zur Seite ist nicht möglich. Mit der Maus schauen Sie dabei in alle Richtungen.
Vorteile	Die Übersicht ist wegen der Vogelperspektive sehr groß. Es lassen sich sämtliche Einheiten markieren, wie man es aus dem Genre gewöhnt ist. Auch eine Navigation über die Mini-Karte am unteren Bildschirmrand ist möglich.	Durch die Schulterperspektive, die sehr nah am Geschehen ist, lassen sich viele grafische Details der Umgebung und der Einheiten erkennen. Es kommt richtiges Rollenspiel-Flair auf und das Gefühl, mittendrin statt nur dabei zu sein.
Nachteile	Die Grafik schaut nicht ganz so hübsch aus, weil die Kamera sehr weit weg vom Geschehen platziert ist. Dadurch lassen sich die vielen Details, die die Krass-Engine auf den Bildschirm bringt, nicht in ihrer vollen Güte darstellen.	Es lässt sich in der Third Person-Perspektive nur eine einzige Person steuern, alle anderen Figuren sind in der Ansicht nicht auswählbar. Auch die Übersicht leidet: Man sieht nur, was vor der Spielfigur geschieht, der Rest ist verdeckt.

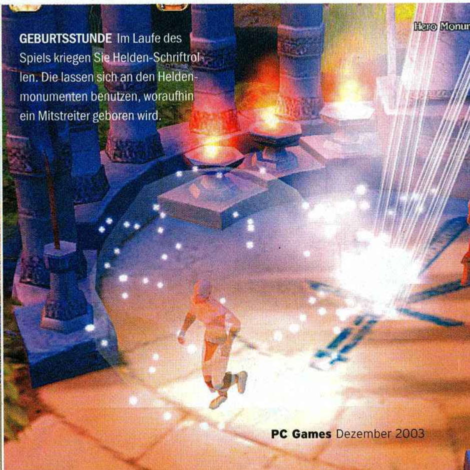
flussen: Vom weißbärtigen Alten bis zum Weiberheld mit blondem Haar und hohen Wangenknochen ist alles vertreten. Steht die Optik fest, geht's ans Eingemachte: Soll die Figur besonders geschult sein im Umgang mit Schwertern, Bögen oder schweren Waffen wie Zweihändern? Sie entscheiden. Vor allem Zauberer haben die Qual der Wahl: In den vier wählbaren Magieklassen stecken noch mal rund 90 Sprüche drin – zwölf lernen Sie im Laufe des Spiels, den Rest liefern Spruchrollen nach. Ihre Entscheidung beeinflusst die Wichtigkeit der Statuswerte. Krieger steigern vor allem Stärke und Geschicklichkeit. Ein Magier ist mit einer hohen Intelligenz besser beraten. Wer gern andere gegen ihren Willen verzaubert, also überwiegend Mentalmagie wirken möchte, benötigt obendrein eine ordentliche Portion Charisma. Nur die schwarze Magie, unter der sich Sprüche wie „Tote wiederbeleben" oder „Fluch" befinden, ist fast ausschließlich von Intelligenz abhängig. Insgesamt ist das Regelwerk in **Spellforce** bei weitem nicht so ausgefeilt wie beispielsweise das von **Dungeons & Dragons**, aber für ein Echtzeit-Strategiespiel mit Rollenspiel-Anstrich schon erstaunlich tiefgreifend.

Botengänge und Belohnungen

Ihr Held haut fast alles, was ihm über den Weg läuft, zum Beispiel Riesenspinnen, Orks und Feuergeister – nur Hirsche, Häschen und andere putzige Tiere, die die Welt bevölkern, lässt er leben. Für jeden erledigten Widersacher gibt's eine Ladung Erfahrungspunkte, die nach einer bestimmten Anzahl einen Stufenanstieg herbeiführen. Der gestaltet sich ähnlich motivierend wie in Blizzards **Diablo**: Sämtliche Attribute lassen sich um insgesamt fünf Punkte steigern, in einem anderen Menü bauen Sie Nah- und Fernkampf sowie Magiefähigkeiten weiter aus. Doch zur Zahlenschieberei wird keiner gezwungen; auf Wunsch sucht sich das Programm automatisch die Optimalwerte für Ihren Charakter heraus. Später im Spiel rüsten Sie Ihren Held mit Gegenständen aus. Und davon finden Sie eine Menge! In den Städten stehen Händler, die Waffen, Rüstungen und magische Objekte verkaufen. Im Wald sind Truhen versteckt, von Fieslingen bewacht. Auch besonders starke Gegner lassen gelegentlich nützliche Utensilien fallen. Da gibt es Magierroben, die 15 Punkte Bonus auf eine bestimmte Fertigkeit geben. Oder Schilde, die vor allem



ENERGIE TANKEN In der ersten Stadt des Spiels steht ein Heiler, der kostenlos die Lebensenergie des Helden wiederherstellt. Wie im Rollenspiel eben.



GEBURTSSTUNDE Im Laufe des Spiels kriegen Sie Helden-Schriftrollen. Die lassen sich an den Heldenmonumenten benutzen, woraufhin ein Mitstreiter geboren wird.

Spellforce im Detail

Spellforce unterteilt sich in drei Spielabschnitte: Aufbau- und Echtzeit-Strategie sowie Rollenspiel. Eine Erklärung im Detail.

AUFBAU-STRATEGIE



1. In dieser Leiste wird angezeigt, wie viele Ressourcen Sie bereits gesammelt haben. Die Grundressourcen sind: Holz, Stein, Eisen, Nahrung.
2. Die Arbeiter sägen, hacken, sammeln und klopfen, was das Zeug hält. Rohstoffe werden anschließend ans entsprechende Lager geliefert.
3. Die Arbeiter errichten sämtliche Gebäude. Je mehr Arbeiter Sie mit dem Bau eines Gebäudes beauftragen, desto schneller geht es.
4. Gebäude der Menschen, darunter: Holzfäller-, Jagd- und Fischerhütte, Mine, Vorratslager, Wachturm, Tempel, Haupthaus, Kaserne, Aria-Schrein.

ECHTZEIT-STRATEGIE



1. Über das Helden-Fenster können Sie sich schnell über den Gesundheitszustand Ihrer Hauptfiguren informieren und selbige anvisieren.
2. Wenn Sie Einheiten zu einer Gruppe zusammenfassen, erscheint hier das entsprechende Symbol dazu, mit dem sich die Gruppe anspringen lässt.
3. An dieser Stelle stehen Zaubersprüche zum Anklicken bereit. Zwölf lernen Sie beim Stufenanstieg, die restlichen 78 gibt's per Schriftrolle.
4. Feinde sind auf der Mini-Karte rot markiert, Freunde grün und neutrale Einheiten erscheinen blau. Besondere Ereignisse blinken.

ROLLENSPIEL



1. Ihr Held verfügt über ein Inventar. Hier werden alle Quest-Gegenstände, Runen, Waffen, Rüstungen, Spruchrollen etc. abgelegt.
2. Wenn ein Ausrufezeichen über dem Kopf einer Figur schwebt, so bedeutet das: Diese Person hat etwas Wichtiges zu sagen.
3. Das Charakter-Porträt zeigt den aktuellen Level Ihres Helden an und außerdem, wie viel Erfahrung zum nächsten Level-up fehlt.
4. Über die Symbole am unteren Bildschirmrand öffnen Sie Inventar, Journal, Formationsmenü und weitere Info-Fenster.

gegen Feuerbälle resistent sind. Alles ist wie in einem richtigen Rollenspiel – sogar die Dialoge! In den Dörfern sind Figuren mit Ausrufe- und Fragezeichen über ihren Köpfchen gekennzeichnet. Per Multiple-Choice-Verfahren gelangen Sie an Quests, etwa einen Geist erledigen, der in der Hütte am Fluss spukt. So viel Rollenspiel in einem Echtzeit-Strategiespiel gab es bis jetzt erst im **Warcraft 3**-Add-on **Frozen Throne**.

Ansichtssache

Mit großer Wahrscheinlichkeit sind alle Bilder, die Sie bis zu diesem Artikel von **Spellforce** gesehen haben, zwei Dinge: verdammt gut aussehend und leicht verwirrend. Denn sie werfen die Frage auf, wie man **Spellforce** eigentlich spielt. Die Antwort lautet: Wie jedes andere stinknormale Echtzeit-Strategiespiel auch, also aus einer leicht gekippten Vogelperspektive (siehe Extrakasten „Ein Spiel, zwei Perspektiven"), die man aus **Warcraft 3** und **Age of Mythology** kennt. Aus der Entfernung schauen die Einheiten natürlich nicht mehr so verblüffend gut aus. Doch um Missverständnisse zu vermeiden: **Spellforce** ist, das kann man ganz objektiv feststellen, das bisher schönste Spiel seiner Art. Beeindruckend der realistische und stets präsente Schattenwurf auf der 3D-Karte: Wenn die Sonne aufgeht, wandern die Schatten der Gebäude, der Einheiten und der Bäume in Echtzeit mit. Man kann die Welt fast atmen hören, so lebendig wirkt sie. Bislang zeigten die Bilder **Spellforce** aus einer Art Verfolgerperspektive, die mitten im Geschehen hockt. Die eignet sich in der Praxis aber nicht, um Einheiten-Heerscharen zu lenken. Gelegentlich, wenn Sie gerade mit Ihrer Spielfigur alleine unterwegs sind, dürfen Sie den Schulterblick jedoch ruhig riskieren – mit dem Mausrad scrollen Sie ganz nah an Ihre Einheit heran, irgendwann platziert sich die Kamera automatisch hinter dem Held, der sich daraufhin mit den Shooter-Tasten W, A, S, D antreiben lässt. Und dann könnte man **Spellforce** schon fast mit **Gothic 2** verwechseln, aber nur fast: Im Gegensatz zum Rollenspiel flutscht die Grafik bei allen eingeschalteten Details noch nicht ganz so flüssig über den Monitor. Fürs fertige Produkt soll die Krass-Engine (ursprünglich für **Aquanox 2** entwickelt) jedoch so weit optimiert werden, dass auch Spieler eines 1.000-MHz-Rechners in die wundervolle Fantasy-Welt von **Spellforce** eintauchen können, ohne das Gefühl zu haben, durch ein Fotoalbum zu blättern. THOMAS WEISS



HÜBSCHER VORGARTEN Gleich zu Beginn der Kampagne kommen Sie an einer Burg vorbei, die mit viel Liebe zum Detail erstellt wurde. Hier kriegen Sie erste Quests.

ERSTEINDRUCK

__Spellforce__ ist wahrlich außergewöhnlich: Eine solche Verquickung von Rollenspiel, Echtzeit- und Aufbau-Strategie gab's bisher noch nicht. Die ersten Missionen beweisen, dass der Mix außerordentlich gut funktioniert und nicht aufgesetzt wirkt. Mir persönlich hat der Rollenspielpart, der stark an __Diablo__ erinnert, am besten gefallen – es geht doch nichts über einen hart erkämpften Stufenanstieg! THOMAS WEISS

Entwickler .... Phenomic
Anbieter .... Jowood
Termin .... Dezember 2003

Lords of Everquest



HARDWARE-HUNGER Die Gefechte schauen hübsch aus, den vielen Partikeleffekten sei Dank. Leider kommt es dadurch häufig zu starken Slowdowns.



SKELETTKRIEGER Eine Nebelglocke bedeckt die Grabsteine des Friedhofs, plötzlich steigen – Überraschung! Skelette aus der Erde empor.

Eine fast fertige Lords-of-Everquest-Version ist in der Redaktion eingetroffen - wir haben sie gespielt.



DIE BÖSEN Die Basis der Shadowrealm gedeiht. Aus den Gebäuden kommen Oger, Dämonen und untote Zauberer.

Noch ein Monat muss vergehen, bis das erste im **Everquest**-Universum angesiedelte Echtzeit-Strategiespiel auf den Markt kommt. Wir haben die fast fertige Vorabversion ausführlich gespielt und können sagen: **Lords of Everquest** wird das Genre zwar nicht revolutionieren, wie die offizielle Internetseite ankündigt, aber doch zumindest bereichern.

Gegenüber der letzten spielbaren Fassung hat sich einiges getan. Jetzt lässt sich vor Spielstart aus insgesamt fünf Lords pro Rasse einer auswählen, mit dem man die Kampagne schließlich bestreitet. Dieser Held begleitet Sie die ganzen elf Missionen lang, sammelt Erfahrungspunkte und erlangt dadurch stärkere Zaubersprüche. Weil die Lords auch in den Zwischensequenzen präsent sind, beeinflusst die Wahl vor Beginn der Mission nicht nur Fähigkeiten und Magie, sondern auch die Stimme, die in den Cut-Scenes spricht. Diese laufen ab, wie man sie aus **Warcraft 3** kennt: Mächtige Krieger in imposanten Rüstungen stehen sich gegenüber und diskutieren dramatisch über Schlachten, alte Artefakte und Feindschaften.

Drei Rassen

Es dürfte sich mittlerweile herumgesprochen haben, dass in **Lords of Everquest** drei Rassen um die Vorherrschaft auf Norrath kämpfen. Am wenigsten ist bislang über die Elddar-Allianz bekannt, die neutrale Fraktion. Die Elddar-Allianz setzt sich aus den Elfen, den Frogloks (sprechende Frösche!) und den Halblingen zusammen. Deren Magie ist nicht auf Zerstören ausgelegt, sondern unterstützt in erster Linie befreundete Truppen: Barden erhöhen für kurze Zeit die Laufgeschwindigkeit aller Einheiten im Umkreis, Enchanter lassen einen befreundeten Kämpfer für einige Sekunden doppelt so schnell zuschlagen und Kleriker holen gefallene Figuren mittels Wiederbelebungszauber ins Leben zurück – **Everquest**-Veteranen wissen das alles, denn die Fähigkeiten orientieren sich an denen vom Online-Rollenspiel.

Die Belagerungseinheit der Elddar-Allianz ist besonders fies, weil stark und dabei höchst mobil: Kein träges Katapult, sondern drei magisch zusammengekleisterte Kugeln schwirren durch die Luft und feuern Blitze, die von Gegner zu Gegner springen.

ERSTEINDRUCK

Lords of Everquest nähert sich der Fertigstellung und spielt sich jetzt, einen Monat vor Veröffentlichung, zwar schon sehr gut, aber: Wo bleibt die versprochene Revolution? Eine Frage, die die Testversion hoffentlich beantworten wird! THOMAS WEISS

Entwickler .. Rapid Eye Entertainment
Anbieter .... Ubisoft
Termin .... November 2003

Die coolsten Spiele für's Handy



Ab € 0,99* pro Spiel!

SMS an







Tauchen Sie hinab und sammeln Sie die kostbaren Schätze!



Sie sind Sam Fisher! Übernehmen Sie verdeckte Einsätze für die NSA!



Kämpfen Sie gegen Piraten und treiben Sie Handel. Strategie pur!



Das großartige Universum von Rayman 3 jetzt auf Ihrem Handy!



Ausgeklügelte asiatische Kampfstrategie ist hier gefragt. Sie schlagen zu!



Führen Sie Ihr Aufgebot an Würmern erfolgreich in und durch die Schlacht.



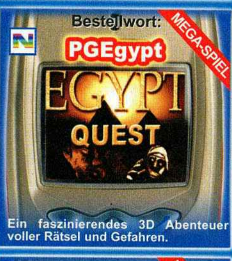
Helfen Sie Frunny seinen Reisekoffer auf einem karibischen Eiland wiederzufinden.



Steigen Sie in den Ring, punkten Sie, wie es die Klitschkos tun!



Steuern Sie einen der beliebten Moorhuhn-Charaktere zum Ziel!



Ein faszinierendes 3D Abenteuer voller Rätsel und Gefahren.



Sie treten mit Ihrem Team beim Grand Prix gegen die besten Teams der Welt an.



Sie übernehmen die Kontrolle über den "Axt-schwingenden" Helden.



Gewinnen Sie die Rennen von New York, Paris und Tokio in Ihrem Lotus!



140 PS und nur 2 Räder! Das ist Ihr Tool für die grosse Schlacht um den ersten Platz.



Erleben Sie die Fußball-Action live und werden Sie Weltmeister!



Beherrschen Sie die Straßen! Stellen Sie sicher, daß nicht Ihr Auto brennt!

1. Senden Sie eine SMS mit dem Bestellwort des gewünschten Spiels an **3 33 33***, z.B. für "Anno 1503" das Bestellwort **PGAnno**
2. Sofort erhalten Sie eine SMS (Dienstmitteilung/Browsermeldung) zum Download Ihres gewünschten Spiels.
3. Diese über "Zeigen/Optionen" oder "Lesen" anwählen, Spiel herunterladen, speichern, fertig - Action!



* Mit der Bestellung eines Spiels erhalten Sie entweder insgesamt 5 Mega-Spiele jeden Monat im Mega-Spiele-Paket für nur € 4,99 (€ 0,99 zzgl. 1 SMS pro Spiel) oder insgesamt 2 Premium-Spiele jeden Monat im Premium-Spiele-Paket für nur € 4,99 (€ 2,50 zzgl. 1 SMS pro Spiel). Mega- und Premium-Spiele sind extra gekennzeichnet. Es fallen die gültigen WAP/GPRS- Verbindungspreise Ihres Mobilfunkanbieters an. Wenn Ihr Monatsguthaben verbraucht ist, gelten folgende Preise: max. € 4,99 pro Spiel zzgl. 1 SMS. Der Abruf der Spiele kann sowohl über SMS, Internet (www.jamba.de) als auch WAP (wap.jamba.de) erfolgen. Sie können das Mega- oder Premium-Spiele-Paket jederzeit zum Monatsende kündigen per SMS mit "Stopmega" oder "Stoppremium" an 3 33 33 (€ 0,19/SMS). Es gelten die Nutzungsbedingungen der Jamba! AG, die auf www.jamba.de abrufbar und speicherbar sind.



Against Rome

Wie konnten Horden ungewaschener Barbaren jemals die stolzen Römerlegionen in die Knie zwingen? Mit mutigen Häuptlingen ...

Die Stammesfürsten spielen die Hauptrolle im zweiten Echtzeit-Epos nach **Praetorians**, das den ungleichen Kampf der Wilden gegen das Imperium inszeniert. Allerdings stehen Sie diesmal auf der Gegenseite: Mit Germanen, Kelten und Hunnen reißen Sie den Limes nieder und dringen schließlich bis ins Herz des Kaiserreiches selbst vor: Rom!

Ehre, wem Ehre gebührt

Natürlich gewinnt auch ein Barbaren-Boss den Krieg nicht alleine, aber er ist der wichtigste Mann auf dem Feld. Für jedes Geplänkel erntet er Ehrenpunkte, mit denen er zum einen seine eigenen Kampfeskünste trainieren kann – erfahrene Heroen mischen schon mal im Alleingang eine halbe Armee auf –, zum anderen seinen Untergebenen frische Taktiken und Formationen beibringt. Hunnische Heerführer beispielsweise stacheln ihre Kämpfer bis zur Berserkerwut auf, was jene einerseits kräftiger austeilen lässt, sie andererseits aber auch verwundbarer macht. Keltenkrieger verschießen auf Befehl Brandpfeile oder errichten Steinfallen, die unvorsichtige Gegner unter sich begraben.

Wohlgemerkt, anders als etwa in **Empires: Die Neuzeit** (Test ab Seite 106) wird keine dieser Kampfeskünste erforscht. Sie alle wollen auf dem Felde verdient sein. In der Kampagne erstreckt sich die Ausbildung des Haupthelden oft über mehrere Missionen. Da heißt es gut auf seinen Schützling Acht geben, denn gerät der einmal an einen allzu mächtigen Gegner, hilft nur noch Taktik Hasenfuß – und das kostet ihn den sauer erarbeiteten Ruf.

Nix für Aufbau-Strategen

Sie merken schon: **Against Rome** ist ganz auf Kampf getrimmt. In vielen Einsätzen verzichten die Entwickler komplett auf den für das Genre sonst so typischen Basisbau. Wenn vorhanden, rotiert der komplette Wirtschaftskreislauf innerhalb der fest eingegrenzten Feldlager, wo Ihre Bürger automatisch Ressourcen sammeln. Sie müssen selten mehr als ein, zwei Gebäude in Auftrag geben und kümmern sich ansonsten ausschließlich um die Ausbil-



HOKUS POKUS Zaubersprüche wie diese Giftwolken (grüne Leuchteffekte) können das Schlachtenglück im entscheidenden Augenblick wenden.



FEUERWERK Das Bild zeigt sehr schön die verschiedenen Effekte, die die 2D-Bauwerke mit dem 3D-Untergrund vereinen.



STOCKSTEIF Während die Römer in fester Formation und mit viel Disziplin zu Werke gehen, treten die Kelten, Germanen und Hunnen eher in losen Haufen an.

Die drei Völker und ihre Einheiten



Hunnen

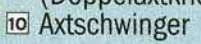
1. Bauchschlitzer (Schwertkämpfer)
2. Mannspalter (Schwertreiter)
3. Schädelbrecher (Keulenkrieger)
4. Ferntöter (Bogenschütze)
5. Schamanin
6. Römertod (Lanzenreiter)
7. Amazone (Bogenreiterin)
8. Keltenhäuptling





Germanen

1. Germanenhäuptling
2. Schwertträger
3. Speermetze
4. Pferdmann (Schwertreiter)
5. Schlächter (Axtkrieger)
6. Diener des Thor (Hammerkrieger)
7. Katapult
8. Odinspriesterin
9. Vollstrecker (Doppelaxtkrieger)
10. Axtschwinger





Kelten

1. Speerschleuder
2. Lanzenträger
3. Steinwerfer (Schleuderer)
4. Rächerin der Boudica (Doppelschwertkriegerin)
5. Adeliger (Lanzenreiter)
6. Schwertkämpfer
7. Keltenhäuptling
8. Jägerin (Bogenschützin)
9. Katapult
10. Eisenwerfer (Schleuderer)
11. Druide

dung der Rekruten. Jeweils rund zehn Einheitentypen füllen die Reihen der Völker, angefangen bei Speerwerfern über hammerschwingende Nahkämpfer bis hin zu richtigen Kriegsmaschinen. Dass es die Entwickler nicht ganz so genau mit der Geschichte nehmen, beweisen die magiebegabten Geistlichen, die den Barbarenstämmen vorbehalten sind. Germanische Odinspriesterinnen beispielsweise rufen Wölfe herbei oder lassen Blitz und Donner auf feindliche Verbände niedergehen. Die hunnischen Schamaninnen lösen Erdbeben aus oder beschwören Geisterreiter, die für kurze Zeit die Kavallerie verstärken.

Die rocken, die Römer

Während Sie die Legionen in der Solo-Kampagne immer nur auf der Gegenseite in Aktion erleben, dürfen Sie in den fünf historischen Schlachten auch mal selbst Zenturio spielen – dann natürlich ohne Hexenzauber. Die Soldaten vom Stiefel sind wahre Kampfmaschinen und schlagen, wenn es sein muss, mit ihren ausgeklügelten Formationen und ihrer disziplinierten Kampfweise selbst Horden von Stammeskriegern in die Flucht. Die Disziplin ist allerdings auch eine ihrer größten Schwächen: Selbst ein kleiner Germanentrupp kann eine Kohorte eine Weile lang beschäftigen und beispielsweise den Kameraden die Zeit für ein Flankenmanöver verschaffen, weil die Römer stur an ihrer Aufstellung festhalten. Erst ist die vorderste Reihe dran, dann rückt die zweite nach und so weiter. Statt einzeln treten die Einheiten in **Against Rome** nämlich ähnlich wie im eingangs erwähnten **Praetorians** immer in Abteilungen aus etwa einem halben bis einem Dutzend Kriegern an. Der Clou: Die Einheiten werden trotzdem einzeln berechnet und dargestellt – und im Clinch mit anderen Verbänden kommt es zum Kampf Mann gegen Mann.

2D plus 3D gleich ...?

Um die Scharmützel mit mehreren Hundert Einheiten noch flüssig darstellen zu können, greifen die Designer zu einem bewährten Trick. Während sich das Terrain in alle drei Dimensionen erstreckt, sind die Gebäude und Figuren nur flache Bitmap-Grafiken. Das hat allerdings den Nachteil, dass sie trotz aufwendiger Animationen nicht ganz so flüssig über den Bildschirm turnen wie aus der 3D-Welt gewohnt und dass die Karte sich weder drehen noch heranzoomen lässt. Auch die schönen Licht- und Wettereffekte können nicht davon ablenken, dass **Against Rome** im Vergleich etwa mit **C&C Generäle** alles andere als frisch aussieht. Ob es spielerisch punkten kann, zeigt sich nächsten Monat im Test.

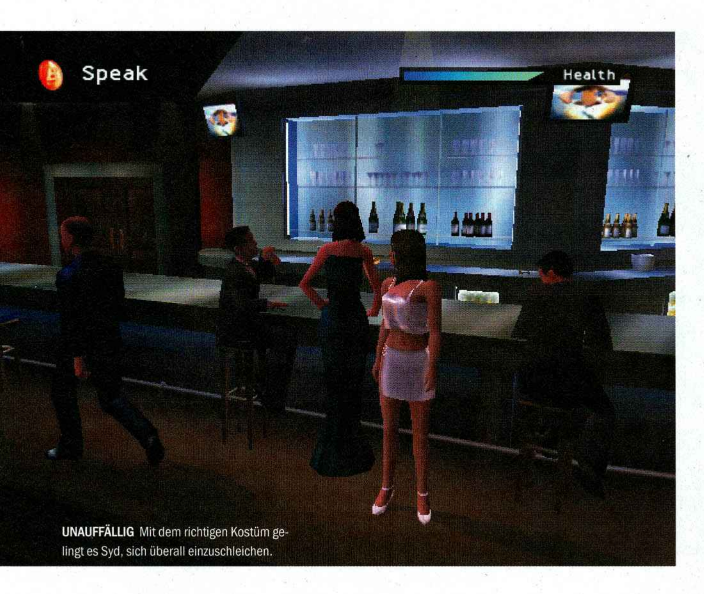
ERSTEINDRUCK

*Wenn man über die grafischen Unzulänglichkeiten hinwegsieht, scheint **Against Rome** ein sehr solides Echtzeitstrategie-Spiel mit wunderbar düsterem Flair zu werden. Die Frage ist nur, ob es gegen so zahlreiche erstklassige Konkurrenz bestehen kann, die zudem auch technisch top ist.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Independent Arts
Anbieter .... Jowood
Termin 7.11.2003

Alias

Sie ist cooler als James Bond und hat mehr Sexappeal als Cate Archer - ab Dezember tritt Powerfrau Sydney Bristow fiesen Jungs auch auf dem PC in den Hintern.



UNAUFFÄLLIG Mit dem richtigen Kostüm gelingt es Syd, sich überall einzuschleichen.

Die Outfits

Genau wie Jennifer Garner im Fernsehen wechselt Sydney auch im Spiel oft ihre Kleidung, um sich getarnt überall einschleichen zu können - darunter einige aus dem TV bekannte Outfits. Exklusiv für PC Games stand die digitale Jennifer Garner Modell und führte uns eine Auswahl aus ihrem Kleiderschrank vor.

... legeren Ärztedress

Sydney im ...




... frechen Punkoutfit

... aufreizenden Cocktailkleid




... bequemen Businessanzug

... mondänen Allround-Outfit



... praktischen SD-6-Kampfdress

... tarnfarbenem Kampfanzug

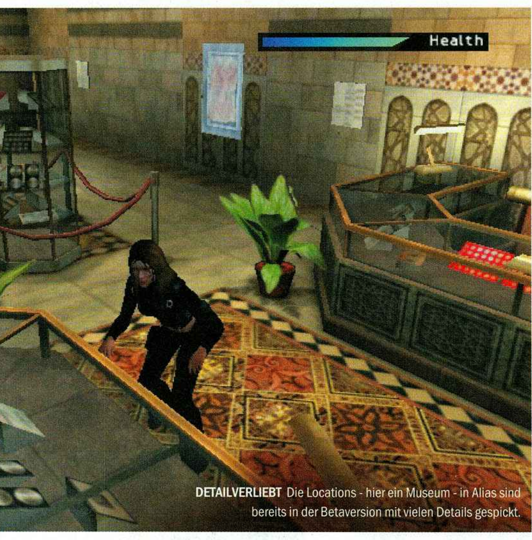
Monte Carlo bei Nacht: Ein buntes Lichtermeer umspielt die Scharen partywütiger Möchtegern-Promis und örtlicher High-Society, die sich in adretten Maßanzügen oder dem kleinen Schwarzen von Gucci in angesagten Clubs oder dekadenten Schickeria-Diskos die Kante geben. Was niemand ahnt: In einem exklusiven Privat- Casino am Platze treffen sich heute Nacht gesuchte Größen des internationalen Terrorismus. Bereits vor Ort ist Sydney Bristow, Doppelagentin im Auftrag der CIA und einer Organisation namens SD-6, die sich als Teil der Central Intelligence Agency ausgibt, in Wahrheit jedoch Industriespionage auf höchstem Niveau betreibt. Seit Sydney die Wahrheit über ihren Brötchengeber herausgefunden hat, arbeitet sie unter Einsatz ihres Lebens gegen SD-6. Doch heute Nacht gilt es, Mitglieder des Rambaldi-Kults dingfest zu machen. Die fanatischen Anhänger des 1469 verstorbenen Propheten waren längere Zeit von der Bildfläche verschwunden, scheinen sich jedoch neu zu formieren. Sydneys Aufgaben: Dem Chauffeur der Finsterlinge ein Serum verabreichen, das die Verfolgung ermöglicht und herausfinden, was mit einem Maulwurf passierte, der seit wenigen Stunden keine Informationen mehr liefert und offenbar entdeckt wurde.

Mix it, baby!

Die wandelbare Sydney schlüpft also in ein Kostüm und schleicht sich als knapp bekleidete Bedienung in den Freudentempel ein. Tatkräftig unterstützt von männlichen PC-Games-Redakteuren, denen es sichtlich Spaß macht, der digitalen Jennifer Garner mit dem Joypad zu zeigen, wo es lang geht. Nachdem der wuchtige Bodyguard die Tür hinter der perfekt getarnten Agentin verschlossen hat, sondiert sie erst einmal die Umgebung. Während die Kundschaft ihr Glück an Roulette-Tischen versucht, finden wir Syds Kollegen Dixon, der sich als Gast ausgibt und das Serum mitgebracht hat. Anhand eines Fotos machen wir daraufhin den Chauffeur ausfindig, der in einer Ecke des Casinos hochprozentige Drinks in weiblicher Gesellschaft konsumiert. Während Sydney nun vorbei an Sitzecken, Zimmerpflanzen und Türstehern zur Bar schlendert, möchte man der modernen Technik für die Erfindung des Motion Capturing danken und erhält den unumstößlichen Beweis dafür, dass die Third-Person -Perspektive ein wahrer Segen sein kann. Am Ausschank angekommen, drückt uns die Bardame ein Tablett mit Drinks in die Hand, mit dem wir uns zunächst ein stilles Plätzchen suchen, um unbemerkt das Serum für den Chauffeur in die georderte Bloody Mary zu mixen. Einen aufreizenden Augenaufschlag später fließt der Vodka-Tomaten-Mix bereits die Kehle des ahnungslosen Opfers herunter - das erste Missionsziel ist erreicht und wir dürfen speichern.

Bäumchen wechsel dich

Via Funk erhält Sydney prompt weitere Instruktionen: versteckte Aufzeichnungen im Kühlraum sicherstellen. An diversen Wachmännern vorbeischleichend, begibt sie sich in die Kältekammer. Da Sydney sichtlich fröstelt, wechseln wir an dieser Stelle ihr Outfit und tauschen Minirock gegen



DETAILVERLIEBT Die Locations - hier ein Museum - in Alias sind bereits in der Betaversion mit vielen Details gespickt.



KAMPFKRAFT Mit geschickten Tastenkombinationen nehmen Sie Ihren Gegnern im Kampf die Waffen ab.

bauchfreien Kampfdress. Kaum sind die Aufzeichnungen sichergestellt, wandelt sich die Spielansicht in einen Splitscreen und wir sehen, wie sich zwei Wachmänner dem Kühlraum nähern. Hastig suchen wir ein sicheres Versteck und warten, bis die beiden den Raum durchsuchen und schleichen flugs aus der Tür - hinterhältige Naturen dürfen haben an dieser Stelle den Raum abschließen und die nichts ahnenden Wachen ihrem frostigen Schicksal überlassen. Nach erfolgreicher Flucht spurtet die drahtige Undercover-Spezialistin auf einen Lift zu, um in die oberen Stockwerke zu gelangen. Doch noch bevor Sydney reagieren kann, schließen sich die Türen und der Lift setzt sich in Bewegung. Hektisch hämmern wir auf die Tasten des Gamepads, um die Kontrollen des Lifts zu bedienen, die jedoch abgeschaltet wurden, wie uns eine rote Kontrollleuchte ganz nonchalant signalisiert. Noch während Syd etwas von "Kämpfen" murmelt, kündigt die langsam umschlagende Hintergrundmusik die ersten Handgreiflichkeiten an.

Spektakulär einfach

Ein freundliches "Bing" lässt uns wissen, dass die Fahrt zu Ende ist, die Fahrstuhltüren öffnen sich und wir stehen einigen finsteren Gesellen gegenüber und dürfen zum ersten Mal das Kampfsystem von Alias austesten. Das kommt zwar genau wie der Bullet-Time-Prügler Enter the Matrix mit lediglich zwei Tasten aus, überlässt dem Spieler jedoch die völlige Kontrolle. Mit der ersten Angriffstaste werden schnelle Schläge und Tritte ausgelöst, die sich durch gezieltes Tastendrücken zu durchschlagenden Kombinationen erweitern lassen. Eine kleine ringförmige Anzeige lädt sich während der Kämpfe auf und gibt darüber Auskunft, wie kraftvoll Syd mit dem nächsten Kombo-Angriff zuschlägt. Die zweite An-



GLAUBWÜRDIG Kommt Syd in eine Kältekammer, sieht man der Spielfigur die Temperatur förmlich an.

Serie **und Spiel**

Den Spielfiguren in Alias wurde mit Hilfe von Fototexturen ein glaubhaftes Aussehen verliehen. Das schafft zusätzlich zu den Originalstimmen gerade für Serienfans eine dichte und glaubwürdige Atmosphäre. Hier der Direktvergleich anhand von Sydney Bristow und ihrem Agenten-Partner bei SD-6, Marcus Dixon.



Jennifer Garner alias Sydney Bristow



Carl Lumbly alias Marcus Dixon



Ich mag's einfach!
Internet & Netzwerk aus der Steckdose.
Internet & Netzwerk
Drahtlos Surfen
Mit Spielekonsolen in's Internet
NEU! Jetzt auch als Wireless-Variante
MicroLink™ dLAN Wireless
€ 169,90*
Verfügbar ab Mitte Oktober
MicroLink™ dLAN Starter Kit
Ethernet/Ethernet
€ 169,90*
Ethernet/USB
€ 169,90*
MicroLink™ dLAN USB
€ 99,90*
MicroLink™ dLAN Ethernet
€ 99,90*
* unverbindl. Preisempfehlung
Machen Sie es sich einfach!
Nutzen Sie die bestehenden Stromkabel in Ihrer Wohnung für die Datenübertragung. So funktionierts: DSL- oder ISDN-Router mit MicroLink dLAN verbinden, diesen in die nächste Steckdose stecken und schon steht Ihnen an jeder Steckdose Ihrer Wohnung ein Internetzugang zur Verfügung.
Infos unter: Tel. +49 (0)241/182 79-79, info@devolo.de, www.devolo.de
devolo-Produkte sind erhältlich im gut sortierten Computerfachhandel sowie bei ALPHA-TECC, Atelco, Conrad, EP:ElectronicPartner, expert, Fröschl, Karstadt, Kaufhof, MakroMarkt, Masters, MediMax, PC Spezialist, ProMarkt, Ratio, RED ZAC, Saturn, Schaulandt, Vobis, www.alternate.de, www.amazon.de, www.otto.de und www.promarkt.de
devolo-Produkte werden in Deutschland entwickelt! devolo AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen
com!online Technik-Tipp
PC Pr@xis Testsieger 06/03
PC INTERN TESTSIEGER
PC HARDWARE
devolo
Seid Netz miteinander!
Analoge Modems
Industriemodems
ADSL-Modems
Router & Switches
Netzwerkadapter

griffstaste löst Spezialattacken aus, die zwar spektakulärer aussehen als 08/15-Faustschläge, dafür jedoch mehr Vorbereitungszeit benötigen. Kombinationen aus beiden Angriffstasten lassen die Doppelagentin noch eindrucksvoller herumwirbeln. Mit ein klein wenig Koordinationsgabe schicken Sie Gegner mit eleganten Sprungkicks auf die Matte, rammen aus einem Handstand heraus den breitschultrigen Prügelknaben geschmeidig das Schuhwerk ins Antlitz oder werfen sie wie im Wrestlingring an die Wand, um sie danach mit ausgestrecktem Arm zu empfangen. Dank detailreicheren Charaktermodellen schickt Alias den Martial Arts-Platzhirsch Enter the Matrix in die Vergessenheit.

Rundum viel versprechend

Nachdem die Gegner erledigt sind, macht sich Syd auf die weitere Suche, um den verschollenen Informanten zu finden. Wir klinken uns an dieser Stelle aus, um Ihnen nicht noch mehr zu verraten, denn Alias hat das Zeug dazu, eines der wenigen gelungenen Lizenzspiele zu werden. Das liegt zum einen an der hübschen Optik (die für den PC hoffentlich noch weiter aufgebohrt wird), vor allem aber an der serienbezogenen Entwicklung. So zeichnen die Original-Autoren verantwortlich für die Story des Spiels, und für die Synchronisation konnten die bekannten Synchronsprecher gewonnen werden. Doch auch Actionfans, die die Serie nicht kennen, sollten Alias im Auge behalten.

ERSTEINDRUCK

Viel erwartet hatte ich nicht, als ich Alias startete. Doch das vermeintliche Durchschnittslizenzspiel entpuppte sich schnell als durchdachtes Action-Adventure. Die Rätseleinlagen gehen über simples Schalterdrücken hinaus, Schleich- und Actionszenen halten sich in den bis jetzt spielbaren Missionen die Wage. Bleibt zu hoffen, dass die Umsetzung auf den PC klappt. AUTOR

Entwickler .... Acclaim
Anbieter .... Acclaim
Termin .... 5. Dezember 2003



VORSICHT Diese beiden Wachmänner dürften gleich ihr blaues Wunder erleben.

GRENZENLOS Alias schickt Sie an viele Schauplätze - hier prügeln Sie sich in einem Rechenzentrum.

Die Gadgets

Nicht nur James Bond und Sam Fisher haben cooles Agentenspielzeug. Wir stellen Ihnen einige der Gimmicks vor die Sydney Bristow ständig in der Handtasche mit sich herumträgt.



Ein praktischer Störsender, mit dem sich die Signale von lästigen Videokameras sofort unterbrechen lassen.



Eine kleine aber nützliche Hightech-Waffe, die an Wänden befestigte Hitzesensoren unschädlich macht.



Ein Scanner, der gefundene DNA-Spuren direkt vor Ort mit einer umfangreichen Datenbank abgleicht.



Ein tragbares Modem, mit dem Sydney sich in alle möglichen Computer- und Sicherheitssysteme hacken kann.



Ein kleines Richtmikrofon, mit dem sich aus sicherer Entfernung auch leise Gespräche belauschen lassen.



Ein geschmackloses Serum, mit dessen Hilfe sich verdächtigte Personen bis zu 24 Tage lang orten lassen.



REGER FLUGVERKEHR Per Paraglider will Jack sanft auf die andere Seite der Insel schweben – doch der gegnerische Hubschrauber hat was dagegen.

NATUR PUR Die malerische Bucht des „Research"-Levels.

GRAFIKWUNDER Die Levelwände in der verlassenen Tempelanlage wurden mit Bump Mapping verschönert.

IM RAUSCH DER TIEFE Selbst unter der Wasseroberfläche sind die Levels noch mit kleinen Details ausgeschmückt.

IM VISIER Dieser Söldner hat uns in der Ferne erspäht. Gleich schlägt er Alarm!

Far Cry

VIDEO

Half-Life 2 verschoben, Doom 3 abgetaucht – für Crytek und seinen Ego-Shooter Far Cry könnte es derzeit kaum besser laufen.

Auch wenn es das Crytek-Team nur ungern hören wird: Jetzt, wo sich **Half-Life 2** wohl auf unbestimmte Zeit verschiebt, ist die Überholspur frei für **Far Cry**. Sollte der Insel-Shooter aus Coburg tatsächlich noch vor Gordon Freemans zweitem Abenteuer erscheinen, so hat **Far Cry** die besten Chancen, in puncto Grafik und künstliche Intelligenz neue Maßstäbe zu setzen. Wir haben für Sie eine frühe Version mit zwei interessanten Levels angespielt … und waren mächtig beeindruckt!

Levels aus dem TUI-Katalog

„Sie halten deine Freundin Valerie in einem Camp zwei Meilen südlich von hier gefangen. Du musst dich beeilen, wenn du sie retten willst.", krächzt es aus dem Walkie-Talkie. „Sie ist nicht meine Freundin", antwortet Jack Carver, lädt den M4-Karabiner nach und tritt aus dem Dickicht. Die kleine Introsequenz des Levels „Pier" ist vorbei; das Missionsziel ist klar, das Spiel kann beginnen. Doch anstelle loszuwetzen und die Luft mit Kugeln anzureichern, bleiben wir zunächst wie angewurzelt stehen und bestaunen die Grafik. Startpunkt des ersten **Far Cry**-Levels ist ein steiler Berghang, von dem ein kleiner Weg ins Nirgendwo führt. Links dichter Urwald, rechts geht es Hunderte von Metern in die Tiefe. Weit, weit in der Ferne sehen wir das blaue Meer, weiße Wolken, erkennen mehrere kleine Inseln, schroffe Felswände, Klippen, Urwald. Ein wahrhaft paradiesischer Anblick. Unser Tipp: Wenn Sie derzeit nach einem Grund suchen, Ihre alte Grafikkarte gegen ein Hochleistungsmodell aus dem DirectX-9-Lager auszutauschen – hier ist er!

James Bond im Hawaiihemd

Doch zurück zur Mission. Gleich nach ein paar Metern taucht ein kleiner Vorposten auf; rechts davon, auf einer Anhöhe, steht ein Paragleiter. Eine Wache patrouilliert in Sichtweite, weitere Feinde sind ganz in der Nähe. Die können wir zwar nicht sehen, aber hören: Unser hochmodernes Fernglas besitzt ein Richtmikrofon, mit dem wir menschliche Stimmen in einiger Entfernung orten. Dann geht alles sehr schnell: Wir stürmen vor, die M4 im Anschlag. Unsere Kugeln zersieben mehrere Fässer, die durch die Wucht der Kugeln den Abhang herunterrollen und auf ihrem Weg ins Tal zwei weitere Söldner aus den Latschen hauen. Eine Handgranate fliegt, Funken sprühen, Gewehre knattern, dann herrscht wieder Ruhe. Im Gegensatz zu den Gegnern hat Jacks Hawaiihemd nach der Schießerei keine neuen Löcher. Doch statt den freigeschossenen Weg ins Tal zu Fuß zu bewältigen, greifen wir uns den Paragleiter und schweben Sekunden später wie ein Vogel über der Insel. Zu spät kommt die Erkenntnis, dass das keine gute Idee war: Ein bewaffneter Helikopter hat uns bemerkt und ist bereits auf Abfangkurs.

> Wenn Sie nach einem Grund suchen, Ihre alte Grafikkarte gegen einen DX9-Beschleuniger auszutauschen **– bitte, hier ist er!**

Mann oder Maus?

Der zweite Level „Research" hat vor allem spielerisch einiges zu bieten. Ausgerüstet mit Machete, Desert Eagle, schallgedämpfter MP5, M4-Karabiner und einem AW 50-Scharfschützengewehr muss man in eine Forschungsanlage eindringen. Dabei liegt es an Ihnen, ob Sie Rambo nacheifern und wie eine Ein-Mann-Armee auf die Anlage zustürmen oder sich als Leisetreter unbemerkt hineinmogeln. Wer den harten Weg wählt, muss mit heftiger Gegenwehr seitens der computergesteuerten Söldner rechnen. Die Fieslinge greifen den Spieler im Team an, suchen dabei ständig Deckung und wechseln unter Feuerschutz die Position. Als kleinen „Bonus" funken die Soldaten natürlich noch Hilfe herbei, was den Schwierigkeitsgrad ziemlich in die Höhe schnellen lässt.

Wer sich stattdessen für das Schleichen entscheidet, kommt nicht umhin, des Öfteren aufgeschreckte Gegner mit der schallgedämpften MP5 ruhig zu stellen. Leider fehlt in dem ansonsten durchdachten HUD-Menü eine simple Anzeige, die dem Spieler verrät, wie hoch die Chancen einer Entdeckung sind. Oftmals fliegen einem aus heiterem Himmel blaue Bohnen um die Ohren, weil man nicht genau einschätzen kann, ob man von der 20 Meter entfernten Wache gesehen wird oder nicht.

Urlaubsziel Far Cry

Grafisch hat uns der „Research"-Level am meisten beeindruckt: Man startet in einer Bucht, in der man problemlos den nächsten Barcardi- oder Langnese-Werbespot drehen könnte, und kämpft sich dann bis in ein Höhlensystem vor. Dort dreht die **Cry**-Engine so richtig auf: Geschickt platzierte Spotlights lassen Levelwände mit Bump-Mapping-Texturen im rechten Licht erstrahlen, Deckenlampen wirbeln bei Beschuss durch den Raum und beleuchten alle darin befindlichen Objekte inklusive der Levelarchitektur dynamisch. Klar, dass sich dabei die Schatten ähnlich wie in **Doom 3** korrekt zum Lichteinfall verändern. Und wer bei all der gefälligen Südsee-Romantik einen Sprung in die Fluten wagen möchte, der kann dies beruhigt tun. Die Spielfigur rauscht nicht schnurstracks wie ein Atom-U-Boot durch die Fluten, sondern führt echte Schwimmbewegungen durch. Auch die Unterwasser-Optik stimmt: Der sandige Meeresboden ist leicht bewachsen, kleine Luftbläschen steigen auf, Fischschwärme zischen umher. Außerdem ist die Sicht verzerrt und durch die Wasseroberfläche schimmert der Himmel und die Landschaft. Besser geht es wirklich nicht!

ERSTEINDRUCK

*Respekt – die Technologie hinter **Far Cry** ist meines Erachtens deutlich weiter entwickelt als das, was Valve bislang mit **Half-Life 2** gezeigt hat. Und das Wichtigste: Die beiden bislang ausprobierten Levels machten richtig Spaß!* DIRK GOODING

Entwickler .... Crytek
Anbieter .... Ubisoft
Termin .... Frühjahr 2004

VIDEO

Knights of the Old Republic



QUAL DER WAHL Es stehen nicht nur Lichtschwerter zur Auswahl. Auf Wunsch können Sie Ihre Figuren auch mit Blaster-Waffen ausrüsten.



DER KAMPFMODUS Gekämpft wird in Echtzeit. Das Geschehen lässt sich aber wie in Baldur's Gate 2 pausieren, Sie können dann in Ruhe Befehle erteilen.

Rollenspieler werden **Weihnachten nicht mit der Familie**, sondern auf Tatooine, Yavin und Naboo verbringen.



DOPPELKLINGE Die Wahl des Lichtschwerts beeinflusst Ihren Kampfstil – ähnlich wie im Ego-Shooter Jedi Academy.

Seit ein paar Wochen sind Xbox-Besitzer am Ausflippen. Vor Freude. Grund ist ein Spiel, das von den **Baldur's Gate 2**-Machern entwickelt wurde und demnächst in einer rundum überarbeiteten Version für den PC erscheint: **Knights of the Old Republic**. Das um 4.000 Jahre zurückgespulte **Star Wars**-Universum bildet das Fundament: Die Jedi und die Sith hauen sich gegenseitig mit Lichtschwertern, während obendrein ein Krieg von galaktischen Ausmaßen tobt. Sie sind mittendrin und haben ausnahmsweise die Wahl, ob Sie das Universum retten oder auf seine Vernichtung hinarbeiten wollen.

Alle Schritte, die Sie mit den maximal zwei Begleitern unternehmen, und alle Kämpfe, die Sie in Echtzeit (inklusive Pausenmodus) führen, bestimmen den Verlauf und schließlich den Ausgang der Geschichte. Diese umfasst sage und schreibe rund 610.000 Wörter, von professionellen Sprechern vertont. Bei der Synchronisation gab sich Bioware Mühe, das **Star Wars**-Flair zu erhalten: Beispielsweise reden sämtliche Rassen, etwa die Wookiees, in ihrer Muttersprache. Untertitel tragen zum Verständnis bei.

Am PC noch schöner

Die Umsetzung des Rollenspiels auf den PC ist gleichzeitig eine Überarbeitung. An die Stelle der teilweise arg trägen Pad-Steuerung kommt ein Interface, das sich in Shootern bewährt hat: Mit den Tasten A, W, S und D stolzieren Sie durch die 3D-Welt, mit der Maus drehen Sie die Perspektive und wählen Machtfähigkeiten komfortabel aus. **Knights of the Old Republic** lässt sich auf Wunsch auch komplett ohne Tastatur steuern.

Optisch ist die PC-Umsetzung der Xbox-Fassung turmhoch überlegen: Beim Gehen wirbelt Sand unter den Füßen Ihrer Spielfigur auf; im Wüstenwind von Tatooine flattern die Stoffdächer der Verkaufsstände am Marktplatz und Gras teilt sich, wenn man durchläuft. Die fast immer gleichen NPC-Gesichter der Konsolen-Version wurden auf dem PC durch neue, stets unterschiedliche Köpfe ausgetauscht. Hinzu kommen Auflösungen von bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten und Textur-Pakete, die maßgeschneidert für leistungsstarke 128-MByte-Grafikkarten sind.

ERSTEINDRUCK

*Meine Intuition als Spieleredakteur haucht mir ins Ohr: „**Knights of the Old Republic** wird wahrscheinlich das beste Rollenspiel des Jahres 2003." Glaub ich ihr aufs Wort! Das Spiel sieht nicht nur fantastisch aus, sondern ist auch inhaltlich ganz, ganz groß.* THOMAS WEISS

Entwickler	Bioware
Anbieter	Activision
Termin	28.11.2003

Alles nur eine Frage der **Einstellung**!

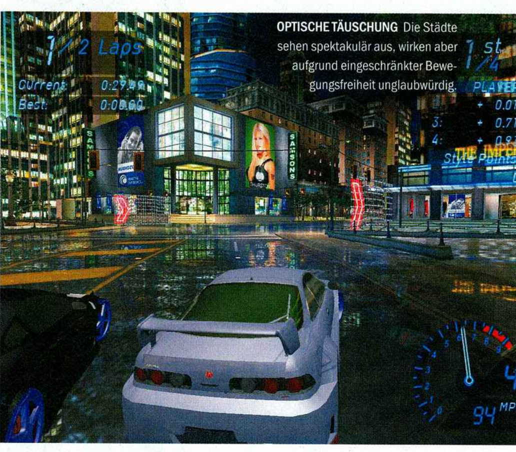


Need for Speed: Underground





TOTALSCHADEN Auch wenn es kein detailliertes Schadensmodell gibt: Nach derart schweren Zusammenstößen ist das Rennen beendet.



OPTISCHE TÄUSCHUNG Die Städte sehen spektakulär aus, wirken aber aufgrund eingeschränkter Bewegungsfreiheit unglaubwürdig.

Need for Speed: Underground sorgt nicht nur grafisch für Furore: **Ein Karriere-Modus verheißt Langzeitmotivation.**



BOXENLUDER Diese schnieken Ladys signalisieren den Start – genau wie bei echten Straßenrennen.

Die wichtigste Neuerung gleich vorweg: In *Underground* gibt es wieder einen echten Karriere-Modus. Nachdem der Vorgänger *Hot Pursuit 2* kaum mehr als eine lockere Aneinanderreihung einzelner Wettbewerbe aufwies, kommen nun also auch Einzelspieler voll auf ihre Kosten. Als Straßenrenn-Neuling besteht Ihr Ziel darin, sich bis an die Spitze der Streetracer-Szene hochzuarbeiten. Zu Beginn will Ihre noch mittelmäßige Rennsemmel (etwa ein Peugeot 206 GTI) jedoch erst mal aufgemotzt werden: Ob neue Seitenschweller, Turbolader, Leichtbauteile oder ein verbessertes Getriebe: Die Tuning-Möglichkeiten sind vielfältig. Dadurch erlangen Sie Respekt bei anderen Piloten, außerdem verbessern sich die Fahreigenschaften des Wagens und Sie erhalten Zugang zu weiteren Veranstaltungen. Besondere Events oder Kontrahenten werden sogar in kurzen, aber gut gemachten Rendersequenzen vorgestellt. Später kann das Auto gegen stärkere Modelle eingetauscht werden: Aus dem Peugeot wird ein Honda S2000, ein Toyota Supra oder eines von 17 weiteren Originalfahrzeugen.

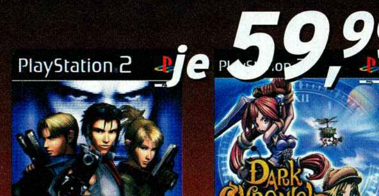
Wie im Käfig

Eine glaubwürdige Straßenrenn-Atmosphäre will allerdings nicht so recht aufkommen: Anders als in *Midnight Club 2* ist die Umgebung zu keinem Zeitpunkt völlig frei befahrbar, der Streckenverlauf wird fest vorgegeben. Man fühlt sich wie bei einem Grand-Prix-Kurs eingesperrt, darüber vermögen auch die spärlichen Abkürzungen nicht hinwegzutäuschen. Zudem gibt es im Vergleich zum Rockstar-Spiel viel weniger Verkehr. Dass *Underground* trotzdem ein gutes Rennspiel ist, liegt vor allen Dingen am spektakulären Geschwindigkeitsgefühl und dem abwechslungsreichen Spielablauf. Auf dem Rennkalender stehen unter anderem Sprints über kurze Geraden, Etappenrennen und Wettbewerbe auf fest abgesteckten Stadtkursen. Das Fahrmodell ist erwartungsgemäß sehr einfach: Selbst Rempler mit über 200 km/h ziehen nur selten Dreher nach sich, Powerslides lassen sich leicht kontrollieren. Immerhin dürfen Freunde anspruchsvoller Fahrphysik die Stabilitätskontrolle deaktivieren, dann führen wenigstens zu abrupte Lenkmanöver zum Crash. An die Verwandtschaft zu einer Simulation ist aber nicht mal zu denken. Kaum verwunderlich also, dass sich die Steuerung mit dem Lenkrad etwas schwammig anfühlt – ein Gamepad mit zwei Analogsticks ist hier erste Wahl.

ERSTEINDRUCK

*Ich bin froh über die drastischen Veränderungen der **Need for Speed**-Serie – frische Ideen waren längst überfällig, etwa umfangreiches Tuning mit Einfluss auf den Karriere-Modus. Schade nur, dass die Städte nicht frei befahrbar sind.* JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler .... EA Black Box
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... 28. November 2003



je 59,99

Time Crisis 3
Shooter-Spiel für PS2.
USK: Ab 16 Jahren.

Dark Chronicle
Action-Adventure für PS2.
USK: Ab 6 Jahren.

Ghosthunter
Action-Adventure für PS2.
USK: Ab 16 Jahren.
VÖ: 05.11.03.



59,99

Jak II – Renegade
Abenteuerspiel
für PS2.
USK: Ab 6 Jahren.



statt 59,99 je 29,99

Gran Turismo 3 Platinum
Rennspiel für PS2.
USK: Ohne Altersbeschränkung.

The Getaway Platinum
Actionspiel für PS2.
USK: Ab 16 Jahren.

Kingdom Hearts Platinum
Actionspiel für PS2.
USK: Ab 6 Jahren.

Jak & Daxter Platinum
Action-Adventure für PS2. USK: Ohne Altersbeschränkung.

PS2 Memory Card 8 MB
Auch in Blau und Rot erhältlich.

29,99

Analog Controller
Auch in Blau und Rot erhältlich.



49,99

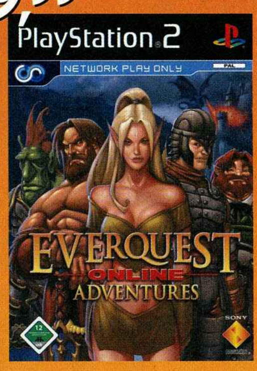
Dog's Life
Abenteuerspiel für PS2.
USK: Ohne Altersbeschränkung.

Online spielen!

39,99

PlayStation 2 Network Adaptor
Das offizielle Zubehörprodukt zum Eintritt in die Welt des Network Gaming und der Breitband-Unterhaltung: unverzichtbar, um die neuesten Software-Highlights wie z. B. Everquest Online Adventures oder Destruction Derby Arenas in vollem Umfang zu genießen.

je 59,99



Destruction Derby Online Arenas
Rennspiel für PlayStation 2.
Offline und online spielbar.
USK: Ab 6 Jahren. VÖ: 12.11.03.

Everquest Online Adventures
Rollenspiel für PlayStation 2.
Offline und online spielbar.
USK: Ab 12 Jahren.

229,99



PlayStation 2 Silber
Du stehst auf Games, DVDs und Online-Action mit Network-Gaming? Die PlayStation 2 Konsole macht's möglich! Mit der PlayStation 2 kannst du Computerspiele spielen, Filme sehen und Musik hören. Die elegante, stilvolle silberne PS2 Konsole wird gleich mit zwei farblich passenden Dual-Shock-Controllern ausgeliefert. Ohne Vertikalständer.



je 129,-

Game Boy Advance SP
Jetzt wird das 32-Bit-Kraftpaket im coolen Metallic-Look noch attraktiver – in den brandneuen Farben Arctic Blue und Flame Red. Aber nicht nur optisch, sondern auch technisch ist der kompakte Handheld ein kleines Wunderwerk: Der aufklappbare Bildschirm mit integrierter Beleuchtung und eingebautem Li-Ion-Akku sorgt für stundenlangen Spielspaß. Der Game Boy Advance SP ist mit allen Game Boy-Spielen kompatibel!

je 39,99



Advance Wars 2
Strategiespiel für Game Boy Advance.
USK: Ab 6 Jahren.



Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Jump & Run für Game Boy Advance. USK: Ohne Altersbeschränkung.



Final Fantasy Tactics
Rollenspiel für Game Boy Advance.
USK: Ab 6 Jahren.

GameCube Black
Der größte Spielspaß aller Zeiten jetzt zum **Sensationspreis!** Lieferumfang: GameCube-Konsole, Controller, Scart-Kabel, Cinch-Adapter. Der GameCube lässt sich mit dem Game Boy Advance verlinken. Der GBA kann z. B. als Bildschirm oder als weiterer Controller genutzt werden. So entsteht für jeden Nintendo-Fan Spielspaß ohne Grenzen.

50% gespart!

statt ~~199,99~~

99,99

Sparen!

statt ~~59,99~~

je 29,99



Metroid Prime Players Choice
Actionspiel für GameCube.
USK: Ab 12 Jahren.

Star Fox Players Choice
Action-Adventure für GameCube.
USK: Ab 6 Jahren.



Super Mario Sunshine Players Choice
Jump & Run für GameCube.
USK: Ohne Altersbeschränkung.

Mario Party 4 Players Choice
Party-Spiel für GameCube.
USK: Ohne Altersbeschränkung.

je 55,-



1080° Avalanche
Snowboard-Simulation für GameCube. USK: Ab 6 Jahren. VÖ: 28.11.03.



F-Zero GX
Futuristisches Rennspiel für GameCube. USK: Ohne Altersbeschränkung.

Mario Kart: Double Dash!!
Fun-Racer für GameCube. USK: Ohne Altersbeschränkung. VÖ: 14.11.03. Für die schnellsten Käufer gibt's passend zum Spiel einen limitierten Schlüsselanhänger von Nintendo gratis dazu! Nur solange der Vorrat reicht.



Mario Kart Double Dash Schlüsselanhänger in limitierter Auflage! Gibt's beim Kauf von Mario Kart Double Dash gratis dazu! Nur solange der Vorrat reicht!

Das McMEDIA Händlerverzeichnis Nur noch 2x umblättern

McMEDIA

nur 44,99

o.Abb. Findet Nemo
Abenteuerspiel für Game Boy Advance. USK: Ohne Altersbeschränkung. VÖ: 14.11.03.

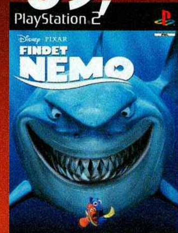
je 19,99



Findet Nemo: Abenteuer unter Wasser
Kindersoftware für PC. USK: Ohne Altersbeschränkung. VÖ: 14.11.03.

Findet Nemo
Abenteuerspiel für PC. USK: Ohne Altersbeschränkung. VÖ: 14.11.03.

39,99



Findet Nemo
Jump & Run für PS2, Xbox und GameCube. USK: Ohne Altersbeschränkung. VÖ: 14.11.03.

je 44,-

Warhammer 40000: Fire Warrior
Ego-Shooter für PS2. USK: Ab 18 Jahren.

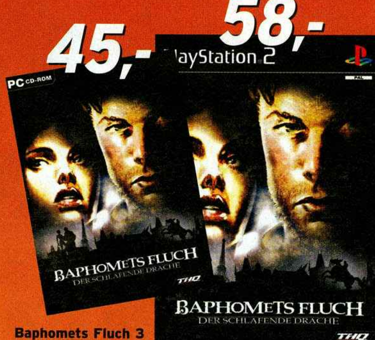
Warhammer 40000: Fire Warrior
Ego-Shooter für PC. USK: Ab 18 Jahren.

58,-

Star Wars: Rogue Squadron III: Rebel Strike
Actionspiel für GameCube. USK: Ab 12 Jahren. VÖ: 06.11.03.

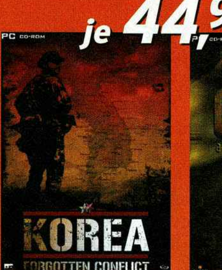
THQ

45,- 58,-



Baphomets Fluch 3
Abenteuerspiel für PS2 € 58,- Xbox € 58,- und PC € 45,-. USK: Stand bei Drucklegung noch nicht fest. VÖ: 07.11.03.

je 44,99



Korea – Forgotten Conflict
Strategiespiel für PC. USK: Ab 16 Jahren.

UFO – Aftermath
Strategiespiel für PC. USK: Ab 16 Jahren.



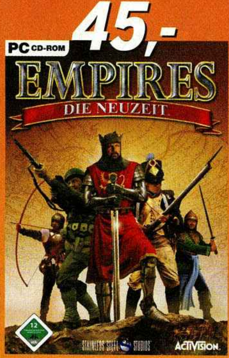
55,-



Viewtiful Joe
Action/Jump & Run für GameCube. USK: Ab 12 Jahren.



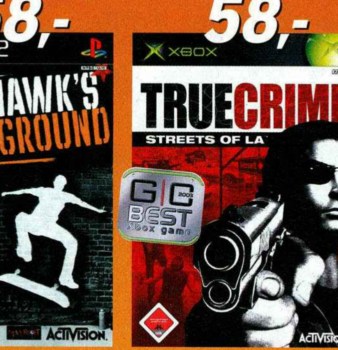
45,-



Empires: Die Neuzeit
Strategiespiel für PC. USK: Ab 12 Jahren.

58,- 58,-





Tony Hawk's Underground
Skateboardspiel für PS2 € 58,- Xbox € 58,- GameCube € 58,- Game Boy Advance € 39,99. USK: Ab 6 Jahren. VÖ 13.11.03.

True Crime: Streets of LA
Action-/Rennspiel für Xbox € 58,- PS2 € 58,- GameCube € 58,-. USK: Ab 18 Jahren. VÖ: 06.11.03.

NBG MULTIMEDIA

Luxus-Mouse-Pads für echte Gamer!



INGRAM MICRO Games

Microsoft

Soft Trading Icemat Transparent
Ihre Gegner werden vor Neid erblassen! ICEMAT ist ein hochwertiges Mouse-Pad aus Glas. Das edle Design und die extreme Haltbarkeit zeichnen dieses schicke Maus-Pad aus. Die spezielle Glas-Oberfläche sorgt für höchste Präzision! Maße (LxBxH): 250 mm x 210 mm x 6 mm. Auch in Schwarz erhältlich. Ohne Mouse.

29,99



24,99

Soft Trading Steel Pad 3S
Die Revolution für Ihre Computermaus! Das Steel Pad ist aus edlem Aluminium gefertigt und bietet eine perfekte Gleitoberfläche für höchste Präzision. Durch die optimale Größe können Sie sich auch bei den aufwändigsten Spielen austoben. Maße (LxBxH): 250 mm x 235 mm x 3,5 mm. Nicht für optische Mäuse der Firma Logitech geeignet, die nicht der MX Serie entsprechen.

39,99

Soft Trading Steel Pad 4S
Wie Steel Pad 3S, jedoch noch größer! Maße (LxBxH): 290 mm x 257 mm x 3,5 mm.

48,-



Designänderung vorbehalten

Halo
Ego-Shooter für PC. USK: Ab 16 Jahren.

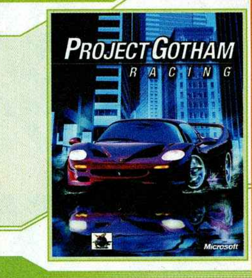
199,-

Xbox + 2 Spiele

Microsoft Xbox Konsole + Halo + Midtown Madness 3
Xbox Konsole inkl. 2 Spiele und 1 Controller. Im Set enthalten ist das Top-Actionspiel „Halo" (USK: Ab 16 Jahren) und das beliebte Rennspiel „Midtown Madness 3" (USK: Ab 6 Jahren).

Sparen!

statt 59,99 nur 29,99



Projekt Gotham Racing Classics
Rennspiel für Xbox. USK: Ab 6 Jahren.

59,99

Voodoo Vince
Jump & Run für Xbox. USK: Ab 6 Jahren.

39,99

Microsoft Xbox Controller S
Original Xbox Controller in handlich kleiner Form inkl. 2 Vibrations-Feedbackmotoren. 3-Meter-Kabel mit Stolperschutz.

29,99

Xbox DVD Movie Playback Kit
In Verbindung mit dem DVD-Playback-Kit mit Fernbedienung lassen sich die DVD-Funktionen des Xbox Videospielsystems ausnutzen und bequem steuern.

SPACE COLONY

TOP-DEMO ZU SPACE COLONY

Hol dir die abgefahrene McMEDIA-Trendsetter-CD inkl. spielbarer Demo des Toptitels „SPACE COLONY". Freu dich auf heiße Spiele-News für alle Systeme! Voll gepackt mit brandaktuellen Trailern, Releaselisten, Spieletests, Tipps u.v.m. Die McMEDIA-CD gibt's gratis nur in den McMEDIA-Gamestores! HOL SIE DIR: Einfach den Coupon ausschneiden und ab ins nächste McMEDIA-Fachgeschäft!

GUTSCHEIN McMEDIA

Geeignet ab 16 Jahren

Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neuste Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD. Voll gepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr. Hol dir deine McMEDIA-CD gratis beim nächsten McMEDIA-Gamestore ab. Solange Vorrat reicht! (Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)

Das McMEDIA Händlerverzeichnis Nur noch 1x umblättern

TEST

Petra Maueröder pm@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Anstoß 4 Edition 03/04, C&C Generäle: Stunde Null, Spellforce
MULTIPLAYER-FAVORIT: C&C Generäle
EINSAME-INSEL-SPIELE: Fußballmanager 2003, C&C-Serie, Rollercoaster Tycoon 2 Gold
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Die Sims 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Silent Storm
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Valves Netzwerk-Administrator

Rüdiger Steidle rs@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Call of Duty, Worms 3D, Piraten
MULTIPLAYER-FAVORIT: Worms 3D
EINSAME-INSEL-SPIELE: Hearts of Iron, Falcon 4, Populous
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Victoria
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Silent Storm
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Call of Duty

STRATEGIE

Christian Müller cm@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Max Payne 2, Call of Duty, Hidden & Dangerous 2
MULTIPLAYER-FAVORIT: Rocket Arena 2, Call of Duty
EINSAME-INSEL-SPIELE: Rocket Arena 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Unreal Tournament 2004
AKTUELLER GEHEIMTIPP: XIII
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Die Half-Life-2-Verschwörungstheorien

Dirk Gooding dg@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Planetside, Max Payne 2, Call of Duty, Halo
MULTIPLAYER-FAVORIT: Planetside
EINSAME-INSEL-SPIELE: Planetside, Medieval: Total War
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Half-Life 2, Far Cry
AKTUELLER GEHEIMTIPP: XIII
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Halo

ACTION

Thomas Weiß tw@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Age of Wonders: Shadow Magic
MULTIPLAYER-FAVORIT: Dark Age of Camelot
EINSAME-INSEL-SPIELE: Dark Age of Camelot, Counter-Strike
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Temple of Elemental Evil
AKTUELLER GEHEIMTIPP: You don't know Jack 4
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Freedom Fighters

David Bergmann db@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Temple of Elemental Evil
MULTIPLAYER-FAVORIT: Dark Age of Camelot
EINSAME-INSEL-SPIELE: Dark Age of Camelot, Counter-Strike
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Worms 3D
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Spieldauer von Call of Duty

ABENTEUER

Justin Stolzenberg js@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: FIFA 2004, Pro Evolution Soccer 3, Live for Speed
MULTIPLAYER-FAVORIT: Live for Speed
EINSAME-INSEL-SPIELE: Pro Evolution Soccer 3, Midnight Club 2, Live for Speed
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Half-Life 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Raven Shield: Athena Sword
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Keine

Harald Wagner hw@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Live for Speed, Tron 2.0
MULTIPLAYER-FAVORIT: Worms 3D
EINSAME-INSEL-SPIELE: Morrowind
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Need for Speed Underground
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Prince of Persia: Sands of Time
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Railroad Pioneer

SPORT & RENNSPIEL



So testen wir

Der Wertungskasten

Auf einen Blick: Der Wertungskasten enthält alle Infos, die Sie für Ihre Kaufentscheidung benötigen.

Preis
Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers. Der Preis fließt aufgrund der erheblichen regionalen Unterschiede grundsätzlich nicht in die Wertung ein.

Termin
Der offizielle Verkaufsstart laut Anbieter

USK
Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

Zielgruppe
Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spieltiefe.

Schwierigkeitsgrad
Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung?

Testcenter: Prozessor
Der Startpunkt des Performance-Balkens gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farbverlauf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Vollton Gelb) und ab welcher CPU eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Vollton Grün).

Testcenter: Arbeitsspeicher
Anhand der Farbe sehen Sie auf einen Blick, ob das RAM Ihres PCs ausreicht, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität spielen zu können.

Testcenter:
Mit welcher Spiele-Performance können Sie mit Ihrer Grafikkarte rechnen? Die Klasse finden Sie anhand der Tabelle auf der gegenüberliegenden Seite heraus.

Pro & Contra
Die wichtigsten positiven und negativen Aspekte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind und die Wertung am maßgeblichsten beeinflussten.

Einzelwertungen
Die Wertungen für Grafik, Sound, Steuerung, Atmosphäre, Spieldesign und Mehrspieler werden genau aufgeschlüsselt; bei großen Tests erläutert die Rubrik „Im Wettbewerb" im Testcenter das Zustandekommen dieser Werte.

TESTURTEIL
FREELANCER

86

ENTWICKLER Microsoft
ANBIETER Microsoft
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 18. April 2003
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 / Netzwerk: 128 / Internet: 128 / 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.500 – 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Sehr bequeme Steuerung
+ Spannende Hintergrundgeschichte
+ Abwechslungsreiche Grafik
+ Sehr gute Gegner-KI
− Eintönige Missionen

GRAFIK	88%
SOUND	87%
STEUERUNG	94%
ATMOSPHÄRE	83%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	84%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **STARLANCER** oder **AQUANOX 2** mochten.

Vergleichbare Spiele
In dieser Empfehlung gibt die Redaktion vergleichbare Genre-Konkurrenten an, aber auch Spiele mit ähnlicher Thematik.

Spielspaß-Wertung
Die große Wertung unseres Testurteils gibt die Punktzahl des Einzel- oder Mehrspielermodus an. Je nach Ausrichtung des Spieldesigns steht die Bewertung der Einzelspieler- oder Multiplayer-Variante im Vordergrund. Die jeweils andere Spielvariante wird am Fuß des Testurteils bewertet.

Wertungs-Philosophie

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in eines von 20 gängigen Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt. Vorausgesetzt werden: Erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%
Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser „befriedigende" Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen.

< 50%
Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 % Wertung gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden.

TESTCENTER

Verlässliche Infos frisch aus dem PC-Games-Testlabor: In drei einfachen Schritten erfahren Sie detailliert, ob und wie die neuesten PC-Spiele auf Ihrem System laufen.

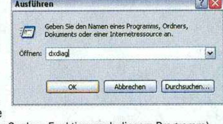
Jedes Spiel stellt individuelle Anforderungen an Ihren PC – mal kommt es auf die Grafikkarte an, mal zählt reine Prozessorleistung und viele Spiele wiederum fordern jede Menge Hauptspeicher. Beispiel **Gothic 2**: Mit einem Pentium 4 3.06 GHz und einer Geforce4 Ti-4600 ruckelt das Spiel bei nur 256 MByte RAM erbärmlich. Weil das schwächste Glied in der Kette den Rest ausbremst, haben wir genau dieses Prinzip in unserem neuen Testcenter berücksichtigt. Anstelle schwammiger Aussagen bekommen Sie bei uns also ganz konkrete Informationen über die Performance eines Spiels mit nahezu jeder Hardware.

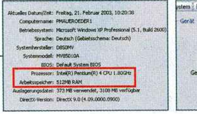
Die Vorteile:

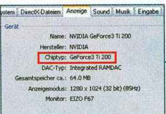
- Anders als bei anderen Magazinen erfahren Sie nicht nur, dass ein Spiel ruckelt, sondern auch warum. Sie erkennen, woran es wirklich hakt.
- Ganz wichtig: Sie erfahren sofort, ob und in welchem Ausmaß sich die Performance bei welcher Hardware-Aufrüstung verbessert.
- Alle gängigen PC-Systeme werden abgedeckt.
- Das System berücksichtigt drei verschiedene Detailstufen sowie die drei wichtigsten Auflösungen in 32 Bit.

Schritt für Schritt:
Zunächst müssen Sie herausfinden, mit wie viel MHz Ihr PC getaktet ist und welcher Chip auf der Grafikkarte sitzt. Falls Sie das nicht ohnehin wissen, geht das am einfachsten mit DXDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX:

1. Auf den Windows-„Start"-Button klicken und „Ausführen" wählen.
2. „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen (falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm).
3. Auf der Karteikarte „System" finden Sie Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.







In jedem der drei Abschnitte signalisieren die gängigen Ampelfarben, ob Sie mit einer unzumutbaren (rot), akzeptablen (gelb) oder hervorragenden Performance (grün) zu rechnen haben.

1. PROZESSOR

Entscheidend für: Levelgeometrie, detaillierte Modelle und Levelobjekte wie Bäume usw., künstliche Intelligenz, Spiel-Physik, Partikel-Effekte, Auflösung in 2D-Spielen

Anhand der Farbskala können Sie die Performance für jede Detailstufe (minimal, mittel, maximal) ablesen. Achtung: Auch wenn verschiedentlich etwas anderes behauptet wird: Der Prozessor hat in 3D-Spielen nichts mit der Auflösung zu tun – dafür ist die Grafikkarte zuständig. Der 3D-Beschleuniger allein berechnet die ganzen bunten Pixel, aus denen sich letztendlich das Bild auf dem Monitor zusammensetzt. Daher sind Aussagen, man bräuchte für eine hohe Auflösung einen schnellen Prozessor, grundsätzlich falsch. Um bei unseren Prozessor-Tests eine Verfälschung der Ergebnisse seitens der Grafikkarte/Auflösung auszuschließen, bilden 800x600 oder 1.024x768 Bildpunkte in Verbindung mit einer schnellen Radeon 9700 Pro die Basis für unsere Messungen.

2. GRAFIKKARTE

Entscheidend für: Auflösung, Farbtiefe, Texturqualität, Spezialeffekte wie Rauch, Nebel, Explosionen, Kantenglättung, anisotroper Filter

PC Games teilt alle gängigen Grafik-Chips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Detail-Schalter für Partikeleffekte oder Leveldetails reduzieren in der Regel die Rechenlast für den Prozessor, nicht aber für die Grafikkarte. Deshalb gehen wir bei den Grafikkarten immer von maximalen Details in puncto Texturqualität/Texturauflösung aus und haben Features wie Detailtexturen grundsätzlich aktiviert.

KLASSE 1 DIE MINIMAL-AUSSTATTUNG	KLASSE 2 DIE STANDARD-KARTEN
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100, Geforce3 Ti-200/500, Geforce FX 5200/5200 Ultra
KLASSE 3 DIE PROFI-LIGA	**KLASSE 4 DIE HIGH-END-PLATINEN**
Geforce4 Ti-Serie, Radeon 9500/9600/9600 Pro, Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/9700/9700 Pro, Radeon 9800/9800 Pro, Geforce FX 5800/5800 Ultra, Geforce FX 5900/5900 Ultra

3. RAM

Entscheidend für: Dauer der Ladezeiten, hohe Auflösungen, hochauflösende Texturen, Animationen

256 MByte Hauptspeicher sind Standard und werden von einigen Spielen sogar zwingend vorausgesetzt. Besonders beim Einsatz von Windows XP empfehlen wir Ihnen den Einsatz von 512 MByte Hauptspeicher. Zurzeit sind die Speicherpreise sehr niedrig – Aufrüsten ist also nicht so teuer.



? ICH HABE ZWEIMAL „GRÜN" UND EINMAL „ROT" – WAS HEISST DAS JETZT?

Entscheidend ist immer die „schlechteste" Farbe. Beispiel: Wenn Ihre Grafikkarte lediglich „rot" abschneidet, hilft nur eine Aufrüstung – selbst dann, wenn Sie einen 3-GHz-PC mit 1.024 MByte Hauptspeicher Ihr Eigen nennen. Und sollte eines der drei Bauteile (CPU, Speicher, Grafikkarte) mit Gelb bewertet sein, so wird das Spiel auch nur „gelb", sprich akzeptabel, laufen.

Die Icons

Achten Sie auf die Hinweis-Symbole zu Beginn von Vorschau- und Testberichten:



Ab 18
Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks
Zu diesem Spiel finden Sie Cheats und/oder Komplettlösung in der Tipps-&Tricks-Rubrik.



Video
Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo
Bilden Sie sich ein eigenes Urteil: Spielbare Demoversion auf Heft-CD/DVD!



Patch
Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler
Macht besonders zu mehreren Spaß – im Netzwerk oder online.



Online
Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on
Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



Vorsicht, Bugs!
Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.



PC-Games-Award
Herausragende Spiele würdigen wir mit dem begehrten PC-Games-Award – und zwar unabhängig von der Gesamt-Wertung. Mit diesem Prädikat ausgezeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß.

Spiel des Monats
Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award.



Max Payne 2

The Fall of Max Payne

Da staunen Trinity und Matrix-Halbgott Neo: Im zweitbesten Actionspiel 2003 demonstriert Max Payne eindrucksvoll, **wie Zeitlupen-Action auf dem PC aussehen muss.**

Die Zeit steht fast still, als Max Payne die Tür des winzigen Hinterzimmers öffnet und die Magazine seiner beiden Pistolen in Rekordzeit leert. Projektile durchschneiden die Luft, dann sackt der erste Gangster zusammen. Noch mehr Kugeln, noch mehr Rauch, Splitter und Lärm. Patronenhülsen prasseln zu Boden. An der Wand, vor der noch vor Millisekunden Max Payne stand, bilden Dutzende Einschusslöcher ein abstraktes Bild. Payne selbst ist unterdessen abgetaucht, hat in Rekordzeit seine Waffen nachgeladen und feuert wieder. Ein Schuss. Ein zweiter, dritter. Von der Wucht der Kugeln ins Straucheln gebracht, stürzt der zweite Gangster rückwärts über einen Tisch und bleibt regungslos in einer Ecke des Zimmers liegen. Payne springt auf, schaut zur Geisel. Eine junge Frau. Sie ist tot, ein Querschläger traf sie am Kopf. „Wie alle schlimmen Dinge in meinen Leben beginnt alles mit dem Tod einer Frau." Willkommen in **Max Payne 2**.

Kein Spiel für Kids

Über zwei Jahre hat das finnische Entwicklerstudio Remedy am Nachfolger des in Deutschland indizierten **Max Payne** gebastelt. Heraus gekommen ist, so viel können wir jetzt schon verraten, eines der besten Actionspiele des Jahres, welches sich nur **GTA Vice City** geschlagen geben muss. **Max Payne 2**, das ist Action in Perfektion und die beste Bullet Time (= Zeitlupenfunktion), die es je in einem PC-Spiel zu sehen gab. Wenn man mit der Hauptfigur durch die perfekt durchgestylten Levels läuft und schon ab der Hälfte der Spielzeit mehr Bösewichte zur Strecke gebracht hat als Stallone, Willis und Schwarzenegger zu ihren besten Zeiten, ist freilich auch klar: **Max Payne 2** ist kein Spiel für Kinder. Von der USK hat **Max Payne 2: The Fall of Max Payne** keine Jugendfreigabe bekommen – zu Recht? Das Spiel kommt hierzulande ungeschnitten auf den Markt, übermäßig viel Blut fließt nicht. Zwar werden bei Treffern kleine „Blutwölkchen" auf den Figuren dargestellt und auf dem Boden sieht man rote Flecken, zusätzliche Schadenstexturen oder übertriebene Gewaltdarstellungen gibt es nicht. Die ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten Actiontitel **XIII** und **Hidden & Dangerous 2** sind in der Gewaltdarstellung mit **Max Payne 2** vergleichbar oder gehen noch ein gutes Stück weiter – trotz USK-Einschätzung „frei ab 16".

Etwas ganz Besonderes

Wie zu erwarten, hat in **Max Payne 2** klar die Action Vorrang. Rätsel gibt es keine und etwas anderes als ein völlig linearer Aufbau der 24 Levels (unterteilt in drei Kapitel) verbietet sich schon allein wegen der vielen geskripteten Ereignisse und Zwischensequenzen. Auch den Schwierigkeitsgrad können Sie nicht verändern, was vor allem gegen Ende der ungefähr zehn Stunden Spielzeit negativ auffällt – hier artet **Max Payne 2** leider in einer Quicksave-Orgie sondergleichen aus. Stellt sich natürlich die Frage, was so verdammt Besonderes an diesem Titel ist? Ganz einfach: Es gibt eben kein anderes Spiel, das Zeitlupen-Schießereien so spektakulär und überzeugend auf den Bildschirm bringt. Klar erzählt **Max Payne 2** im Gegensatz zu anderen Actionspielen auch eine sehr anspruchsvolle und rasante Story und sieht zudem verteufelt gut aus, aber der Spielspaß basiert im Grunde auf immer neuen, immer wilderen Schusswechseln in Bullet Time. Wer Filme von Quentin Tarantino (**From Dust Till Dawn**, **Pulp Fiction**) oder John Woo (**Face Off**, **Broken Arrow**) mag, der kommt hier also voll auf seine Kosten.

Einmal durchgespielt, ködert **Max Payne 2** den Spieler mit vier weiteren Spielmodi: In „Hard Boiled" passt sich der Schwierigkeitsgrad nicht mehr an Ihre Spielweise an; die Gegner kämpfen auf der härtesten Schwierigkeitsstufe. In „Dead on Arrival" sind zusätzlich die Speichermöglichkeiten limitiert, während Sie im „New York Minute"-Modus **Max Payne** auf Zeit spielen. Zu guter Letzt gibt es noch „Dead Man Walking": Auf fünf speziellen Karten müssen Sie versuchen, so lange wie



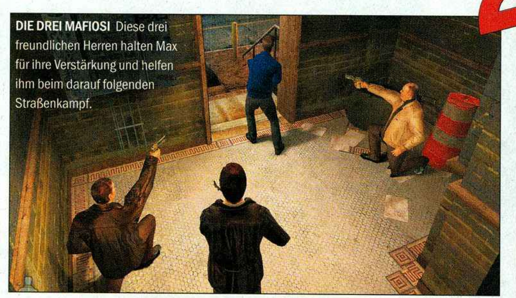
LIEGEN LERNEN Wenn Max Payne nach einem seiner berühmten Hechtsprünge auf dem Boden landet, können Sie so lange weiterfeuern, bis das Magazin leer ist.



FARBVERÄNDERUNG Mit DX8-Grafikchips wie Geforce3 oder besser ändern sich die Farben in Bullet Time. Die Grafik bekommt dann einen düsteren Schwarz-Weiß-Stich.

Unerwartete Helfer

Bei seinem zweiten Abenteuer kann der harte Cop aus New York Hilfe von anderen Personen gut gebrauchen. Wir stellen Ihnen sieben dieser nützlichen Helferlein vor.



DIE DREI MAFIOSI Diese drei freundlichen Herren halten Max für ihre Verstärkung und helfen ihm beim darauf folgenden Straßenkampf.



DIE OMA VON NEBENAN Mit einer Schrotflinte verjagt die rüstige alte Dame aufdringliche Gangster aus ihrer Wohnung. Für Max hat sie natürlich noch eine zweite Pumpgun und etwas Munition übrig.



DIE WITWE AUS DEM DRITTEN STOCK Mit den Pillen gegen ihr Hüftleiden kann auch Max Payne seine Schmerzen lindern.



DER ALTE MANN UND DIE PROSTITUIERTE Das nennt man Nachbarschaftshilfe: Im Kampf gegen die seltsamen „Cleaner" kämpfen diese beiden Gestalten Seite an Seite mit Max Payne.



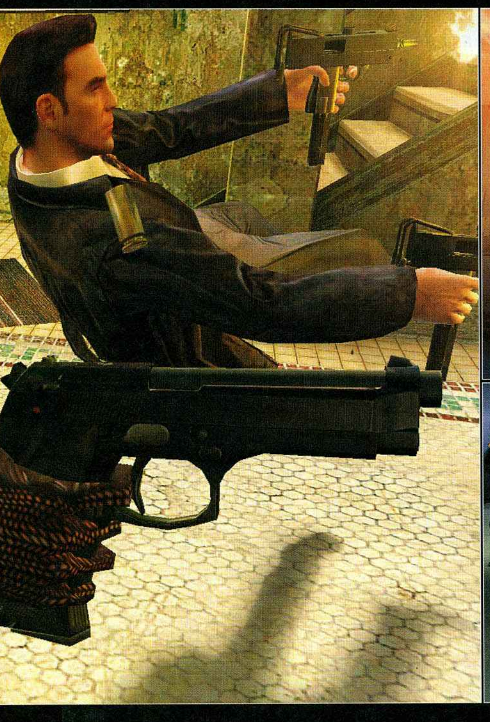
TEAMPLAY Diese jungen Dame hilft Max Payne tatkräftig mit ihrer Pistole.

möglich zu überleben. Schalten Sie einen Gegner aus, erscheint er nach fünf Sekunden wieder auf der Bildfläche und bringt gleich noch einen Freund mit. Alle Modi sind zwar in sich stimmig und machen Laune, ob sie jemanden dazu animieren, **Max Payne 2** mehrere Male durchzuspielen, darf bezweifelt werden.

Es wird viel passieren

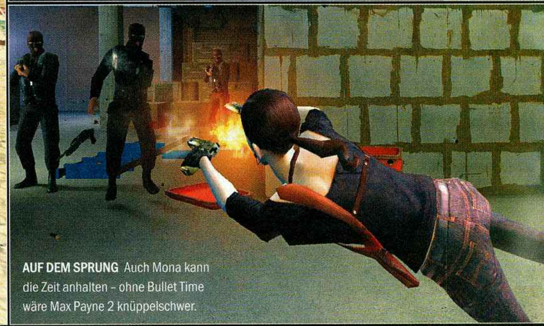
Selbst wenn die Finger noch so jucken – bevor Sie im Hauptmenü von **Max Payne 2** auf „New Game" klicken, sollten Sie sich vorher zwei Minuten Zeit nehmen. Remedy hat unter der Option „Previously" einen sehenswerten Comic-Clip versteckt, der die Ereignisse des Vorgängers kurz und prägnant zusammenfasst. Außerdem tauchen alle Personen noch mal auf, die jetzt im zweiten Teil eine wichtige Rolle spielen. Auch **Max Payne**-Kenner sind gut beraten, hier sicherheitshalber noch mal einen Blick reinzuwerfen, denn die Story von **Max Payne 2** ist alles andere als einfach und leicht zu verstehen.

Genau wie im Vorgänger ist das Spiel ein Rückblick, sprich alles, was Sie spielen, sehen und hören, ist bereits passiert. **Max Payne 2** legt mit einem relativ unspektakulären Krankenhaus-Level los, in dem die Hauptfigur schwer verletzt in einem Bett aufwacht. Mit blutigen Bandagen, vielen Kratzern und blauen Flecken stapfen Sie anschließend durch die leeren Räume des Hospitals und werden dabei immer wieder von Wahnvorstellungen und Halluzinationen geplagt. Kurz darauf finden Sie Ihre tote Partnerin Winterson in der Leichenhalle, später läuft Ihnen Ihr Chef Jim Bravura über den Weg – und wird vor Ihren Augen erschossen. Der nächste Cut – in einer Comic-Sequenz erklärt Max, dass dies nicht der





EINE TOLLE FRAU Im Vergleich zum Modell von Max Payne hat Mona deutlich mehr Polygone spendiert bekommen – und das nicht nur an zwei bestimmten Stellen.



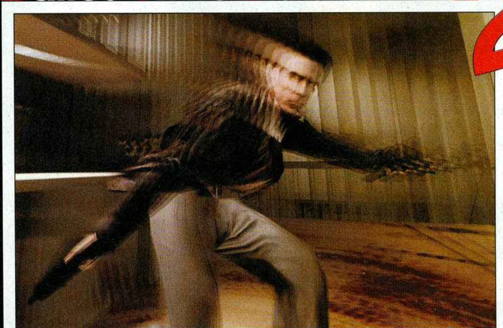
AUF DEM SPRUNG Auch Mona kann die Zeit anhalten – ohne Bullet Time wäre Max Payne 2 knüppelschwer.

Anfang der ganzen Geschichte ist, sondern alles noch viel früher beginnt. Vor allem dieser frühe zweite Sprung zurück in die Vergangenheit ist ein wenig verwirrend ... und soll wahrscheinlich genau das beim Spieler bewirken. Sind Winterson und Barvura wirklich tot oder waren das auch nur Wahnvorstellungen? Wieso liegt Max schwer verletzt im Krankenhaus und was hat es mit Mona Sax auf sich? Fragen, die in den nächsten acht bis zehn Spielstunden nach und nach beantwortet werden. An dieser Stelle wollen wir Ihnen aber lieber nicht zu viel über die sehr gute Story verraten. Remedy hat es geschafft, das Flair eines spannenden Thrillers einzufangen und überrascht den Spieler an vielen Stellen mit ungewöhnlichen Wendungen und Ereignissen. Ähnlich wie in der TV-Serie **24** weiß man bereits nach den ersten Minuten nicht mehr, wem man vertrauen kann und wem nicht.

Einen Oscar für Max Payne

Max Payne 2 lebt von den grandiosen Actionsequenzen, die düstere und spannende Atmosphäre wird zu einem Großteil aber von den exzellenten Zwischensequenzen erzeugt. Und die werden in Spielgrafik auf bisher noch nie da gewesene Weise umgesetzt: Die Kamera fliegt frei durch die Levels, zoomt auf Details heran oder zeigt wilde Schwenks und Blenden – ganz so, wie man es aus Krimis oder Thrillern kennt. Beim ersten Auftritt eines wichtigen Charakters friert die Zeit kurz ein, um dessen Namen einzublenden – das sieht einfach klasse aus. Auch die Traumsequenzen aus Teil 1 sind wieder mit von der Partie, allerdings wirken diese jetzt wesentlich intelligenter in das Spiel eingebaut. Anstatt durch albtraum-

Bullet Time Deluxe 2



Großes Highlight von **Max Payne 2** ist der Bullet-Time-Modus – ein Zeitlupeneffekt, den Sie im Spiel jederzeit einschalten können und dadurch mehr Zeit zum Zielen haben. Das ist bei den vielen Schießereien auch dringend notwendig, denn Ihre Gegner verhalten sich clever und feuern relativ treffsicher.

Neu ist eine Art „Berserker-Funktion": Schaltet man in schneller Reihenfolge Gegner aus, färbt sich die Anzeige knallgelb und Max Payne bewegt sich in der Zeitlupe noch schneller als seine Feinde. Anders als im Vorgänger lädt sich die Bullet Time im zweiten Teil selbstständig auf und man läuft nicht Gefahr, plötzlich ohne diese wichtige Funktion auskommen zu müssen.

hafte Szenen von Punkt A nach Punkt B zu rennen, kombinierte man selbst ablaufende Sequenzen mit schrägen Kameraeinstellungen und Spielszenen. Diese „Träume" sind manchmal so gespenstisch, dass man seine Gänsehaut die nächsten zehn Minuten nicht mehr loswird.

Schön, aber kantig

Den größten optischen Unterschied zwischen **Max Payne 2** und dem ersten Teil erkennt man an den Texturen – jeder Abschnitt eines Levels, jedes noch so winzig kleine Objekt ist mit hochauflösenden Texturen überzogen. Teilweise erreichen die Leveltapeten eine so exzellente Qualität, dass als Vorlage nur überarbeitete Fotos von Original-Schauplätzen in New York infrage kommen. Dadurch besitzt **Max Payne 2** anders als beispielsweise **Mafia** einen extrem realistischen Look; manche Screenshots sehen auf den ersten Blick gar aus wie Presse-Fotos von Actionfilmen. Die Levels selbst sind mit Polygonen gemästet worden und bieten eine deutlich ansprechendere Architektur als die kargen „Vier Wände, ein Raum"-Gebilde des Vorgängers. Kein Schauplatz gleicht dem anderen, jeder Raum ist mit passenden Möbeln und Accessoires ausgestattet. Eine herrschaftliche Villa protzt mit Marmorsäulen, Rundbögen, Statuen und wunderschönen Teppichen, während der Krankenhaus-Level mit weißen Kacheln, grünem Linoleumboden sowie Hunderten von Schränken und medizinischen Gerätschaften voll gestopft ist.

Im Gegensatz dazu wirken die Spielfiguren ziemlich kantig und schlaksig. Zwar haben die Designer die klobigen 8-Polygon-Quadratköpfe aus Teil 1 abgeschafft und allen Modellen sehr schöne Gesichter gebastelt. Andere Körperteile wie Schultern und Arme sehen in den Zwischensequenzen leider oft äußerst hässlich und faltig aus. Auch bei den Charakter- und Gesichtstexturen zeigt sich Remedy von der geizigen Seite. Es existiert lediglich eine Hand voll unterschiedlicher Mafiosi, Polizisten, Reinigungs- und Wachmänner sowie maskierte Kom-

Stars und Sternchen

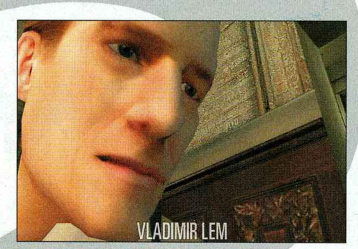
Neben Max Payne spielen noch eine ganze Reihe weiterer illustrer Personen eine mehr oder minder wichtige Rolle. Wer in der vertrackten Hintergrundgeschichte zu den Stars gehört oder gerade mal als „Sternchen" durchgeht, erfahren Sie hier.



Max Payne, der Cop und die Mona Sax, die Auftragskillerin – eine durch und durch schwierige Beziehung
Schon im ersten Teil spielt Mona Sax eine wichtige Rolle: Auf der Jagd nach dem Mörder ihrer Zwillingsschwester trifft sie im damaligen Ragnarok-Club zum ersten Mal auf Max Payne. Später hilft sie ihm bei seinem Rachefeldzug gegen die Mörder seiner Familie und wird dabei fast durch einen Kopfschuss getötet. Im zweiten Teil verliebt sich Max in Mona, mittlerweile eine gesuchte Auftragskillerin. Ob beide ein Happy End erleben?



Jim Bravura – Max Paynes Polizeichef
Max arbeitet nicht mehr als Undercover-Agent, sondern als Polizist beim NYPD. Sein Vorgesetzter Jim Bravura jagte Payne bei seinem Rachefeldzug in Teil 1 durch halb New York und setzte sich später für seine Rehabilitierung ein. Bravura gilt als hart, ehrlich und aufrecht.



Vladimir Lem – der Waffenschieber aus Russland
Seitdem Max dem russischen Waffendealer Vladimir bei einem kleinen „Problem" mit der Mafia-Konkurrenz ausgeholfen hat, zählt Max zu seinen „guten" Freunden. Allerdings ist Vladimir Lem nach wie vor ein gefährlicher Gangster – kann Max ihm vertrauen?



Die Sternchen – von links nach rechts: Detectice Winterson, Kaufman, Vinnie Cognitti und Mike, der Cowboy
Der Mafia-Schnösel Vinnie Cognitti ist Vladimir Lems Gegenspieler und startet zu Beginn von **Max Payne 2** einen Bandenkrieg gegen den Russen. Cowboy-Mike gehört zu Lems Leuten und gilt als dessen rechte Hand. Kaufman führt scheinbar die seltsame „Cleaner"-Gang an, die überall in der Stadt ihr Unwesen treibt. Winterson hingegen ist Max Paynes Partner bei der Polizei. Aufgrund ihres korrekten Verhaltens steht sie bei Max hoch im Kurs.

mando-Einheiten – viel mehr Abwechslung in Sachen Gegner hat **Max Payne 2** leider nicht zu bieten. Dadurch schalten Sie in vielen Levels immer wieder dieselben Typen aus – ein echter Stimmungskiller.

Die insgesamt 13 Waffen sind wiederum sehr detailgetreu modelliert. Im Sortiment befinden sich Standard-Bleispritzen wie Schrotflinte, Berreta, M4 oder Mini-Maschinenpistolen wie die kleine Ingram. Neu hinzugekommen sind: AK 47, MP5, Dragunov (Sniper-Gewehr) sowie die Schnellfeuer-Schrotflinte Striker. Dafür wurde der Granatwerfer, die Jackhammer-Schrotflinte, Baseball-Schläger sowie das Eisenrohr entfernt. Zusätzlich kann Max Payne jetzt alle Einhänder-Waffen doppelt führen – beispielsweise zwei schwere Desert-Eagle-Pistolen. Wenn Payne verletzt wird, helfen die überall im Level verteilten „Painkiller" weiter.

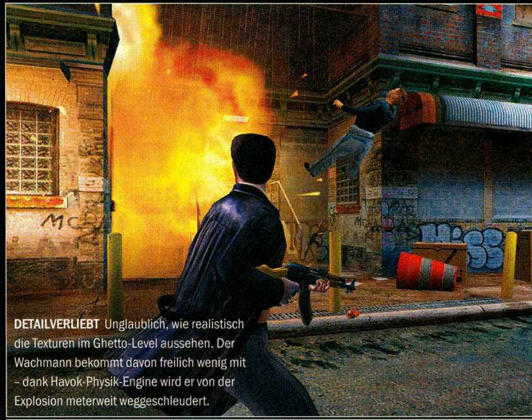
Stunts und Stolpersteine

Ähnlich zwiespältig verhält es sich mit den Animationen. Die Hauptfigur Max Payne springt, rutscht, hechtet und fliegt zwar wie Boris Becker in jungen Jahren über den Monitor, ganz klassische Aktionen wie Gehen oder Springen sehen hingegen unnatürlich aus. Beispielsweise kann sich Payne wie von Zauberhand auf der Stelle drehen, ohne seine Füße bewegen zu müssen – doof! Schaltet man noch Bullet Time ein und läuft ein wenig im Kreis herum, scheint es fast so, als würden Max' Füße den Boden nicht mal berühren. Sehr schön sind hingegen die neuen Bullet-Time-Bewegungen. Mit einer eleganten Drehung um die eigene Achse werden die Waffen nachgeladen, bei Dauerfeuer bleibt die Spielfigur nach einer Flugrolle so lange auf dem Boden liegen, bis entweder das Magazin leer ist oder Sie die „Feuer"-Taste loslassen. In dieser ganzen Zeit können Sie sich frei drehen und jeden Gegner anvisieren, der nach den ersten abgefeuerten Kugeln noch auf beiden Beinen steht. Da Sie im Spielverlauf auch in Monas hautenge Jeans schlüpfen und böse Buben in Zeitlupe mit Blei voll pumpen, haben die Entwickler ihr ganz eigene Bullet-Time-Animationen spendiert. Wir wollen an dieser Stelle nicht zu viel erzählen, außer dass die adrette Killerin wesentlich „eleganter" durch die Luft fliegt als Max.

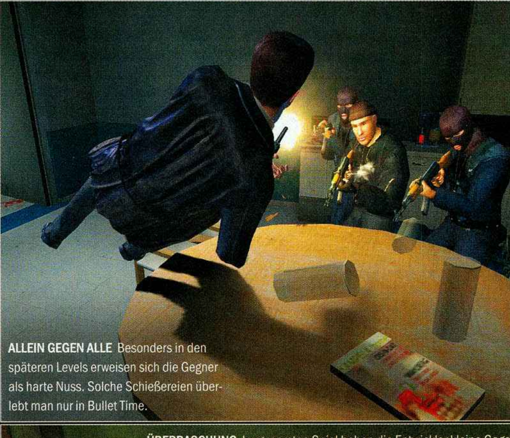
Technik für Fortgeschrittene

Technische Grundlage von **Max Payne 2** ist die MaxFX!-Engine, welche unter anderem auch schon für den Vorgänger und im 3DMark2001 verwendet wurde. Die Technologie war für damalige Verhältnisse zwar äußerst fortschrittlich und nutzte die Hardware-T&L-Funktionen von Grafikchips wie Geforce2 oder Radeon voll aus, wäre heutzutage aber nicht mehr konkurrenzfähig. Remedys deutscher Chefprogrammierer Markus Stein und sein Team haben deshalb große Teile des 3D-Renderers ausgetauscht. Die Schattendarstellung übernimmt nun ein Pixel-Shader-Programm, auch die Beleuchtung der Spielfiguren und die hübsche Farbveränderung im Bullet-Time-Modus erledigen die mit DirectX 8 eingeführten Grafik-Helferlein.

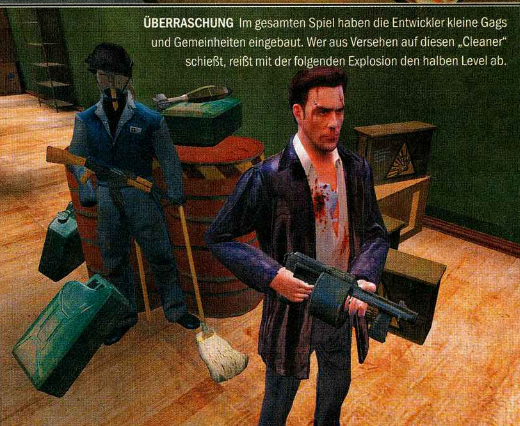
Freilich brauchen Sie für die maximale Bildqualität eine 3D-Karte, die Pixel Shader 1.4 unterstützt; dazu zählt die gesamte Radeon-Familie ab der Radeon 8500 aufwärts sowie alle aktuellen Geforce-FX-Modelle von Nvidia. Ältere Nvidia-Chips wie Geforce3 oder Geforce4 Ti unterstützen nur Pixel Shader in der Version 1.1 und 1.3, so dass man hier auf die bereits erwähnten speziellen Beleuchtungseffekte auf den Spielfiguren verzichten muss. Auch die Partikeleffekte wurden optisch aufgewertet. Wenn Kugeln etwa auf Holz-, Stein- oder Glas-Oberflächen prallen, wirbeln kleine Splitter und Rauchwölkchen auf. Die Feuer- und Explosions-Effekte erreichen freilich nicht die Qualität wie beispielsweise in **Call of Duty** (Test Seite 136), obwohl sich das Mündungsfeuer der Waffen durchaus sehen lassen kann. Mehr zum Thema Grafik, Effekte und Tuning erfahren Sie übrigens in unserem Tuning-Guide auf Seite 86.



DETAILVERLIEBT Unglaublich, wie realistisch die Texturen im Ghetto-Level aussehen. Der Wachmann bekommt davon freilich wenig mit – dank Havok-Physik-Engine wird er von der Explosion meterweit weggeschleudert.



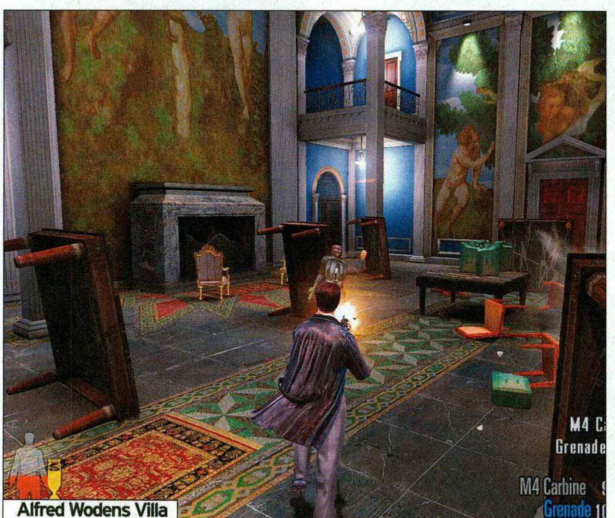
ALLEIN GEGEN ALLE Besonders in den späteren Levels erweisen sich die Gegner als harte Nuss. Solche Schießereien überlebt man nur in Bullet Time.



ÜBERRASCHUNG Im gesamten Spiel haben die Entwickler kleine Gags und Gemeinheiten eingebaut. Wer aus Versehen auf diesen „Cleaner" schießt, reißt mit der folgenden Explosion den halben Level ab.

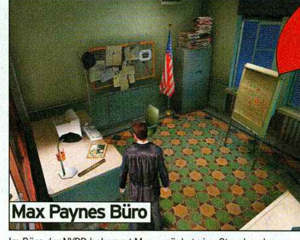
NEW YORK

Mit Max auf Streife: New York bei Nacht



Alfred Wodens Villa

In Alfred Wodens Villa bekommen Innenarchitekten feuchte Augen: Sicherlich der schönste Level in **Max Payne 2**. Neben den wunderschönen, hoch aufgelösten Wandtexturen fallen einem sofort die reich verzierten Teppiche und die detaillierten Marmorplatten auf.



Max Paynes Büro

Im Büro der NYPD bekommt Max zunächst eine Standpauke von Bravura. Später verhilft er Mona Sax zur Flucht.



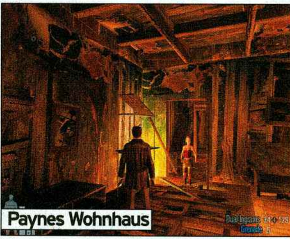
Das Ghetto

Payne platzt aus Versehen mitten in einen Straßenkrieg zwischen Vinnie Cognitti und Vladimir Lem.



Monas Unterkunft

Mona wohnt in den Büroräumen eines verlassenen Vergnügungsparks. Einer des außergewöhnlichsten Levels in Max Payne 2.



Paynes Wohnhaus

Die Cleaner besuchen Max Payne in seinem Wohnhaus. Bei einer Explosion wird seine Wohnung total zerstört.



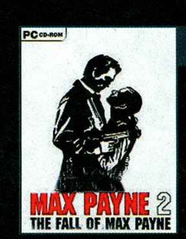
Das Krankenhaus

Nach einem Unfall auf der Baustelle wird Max ins nahe Krankenhaus eingeliefert. Dort startet auch das Spiel.

Da würde Newton staunen ...

Neben der verbesserten Grafik ist man bei Remedy sehr stolz auf die völlig überarbeitete Spielphysik von **Max Payne 2**. Die Finnen haben mit der leistungsfähigen Havok-Engine eine der fortschrittlichsten Spiele-Technologien am Markt eingekauft und auf perfekte Weise mit der eigenen MaxFX!-Engine kombiniert. Ursprünglich war die Technologie nur dafür gedacht, um das Ableben der Pixelgegner glaubhafter und passend zur jeweiligen Situation zu gestalten. Doch die Entwickler erkannten schnell, dass sich weitaus mehr mit der Havok-Engine machen lässt, als dröge Sterbe-Animationen optisch aufzupeppen. So gut wie alle Objekte in den Levels können umgeworfen oder weggeschleudert werden und verhalten sich dabei physikalisch korrekt. Eine Kollisionsabfrage auf Polygonebene und der Einsatz der Havok-Physikbibliotheken ermöglicht sensationelle Szenen: Kisten, Kartons, Glasflaschen, Vasen, Teller, Ziegelsteine, Stühle, Schränke, Putzeimer ... alles, was nicht niet- und nagelfest ist, fliegt bei Berührung oder Explosionen durch die Luft oder zersplittert in Tausend Einzelteile.

Die wilden Schießereien in Bullet Time entfalten dank der omnipräsenten Spielphysik eine völlig eigenständige Choreografie und sehen bei jedem Neustart anders aus. Wenn Max in Zeitlupe durch eine Glastür springt und seine beiden Ingram-Maschinenpistolen in fünf Sekunden über 30 9-mm-Kugeln in den Raum spucken, passiert immer etwas Unerwartetes: Getroffene Gegner poltern in Glasvitrinen und verursachen einen Scherbenhaufen, Bilder purzeln von der Wand, Schränke kippen laut krachend um. Schon nach den ersten Levels wird klar, dass **Max Payne 2** die Grenze zum interaktiven Action-Spiel-Film mit genialen Kamera-Einstellungen und verrückten Stunts endgültig überschritten hat. Positiver Nebeneffekt: Clipping-Fehler wie in vielen anderen Shootern treten in **Max Payne 2** viel seltener auf, da die gesamte Polygon-



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 24 Levels in drei Kapiteln
- Zeitlupenfunktion (Bullet Time)
- 5 Spieldmodi
- Havok-Physik-Engine
- Spannende Story
- Max Payne und Mona Sax spielbar

Zahlen & Fakten

Genre:	Action-Adventure
Vergleichbare Spiele:	Enter the Matrix, GTA Vice City
Entwickler:	Remedy
Vom gleichen Entwickler:	Death Rally, indiziertes Spiel
Publisher:	Take 2
Adresse des Publishers:	Agnesstr. 14, 80798 München
Telefon des Publishers:	089-278220 (Standardtarif)
Offizielle Website:	www.rockstargames.com/maxpayne2/
Website des Publishers:	www.take2.de
Website des Entwicklers:	www.remedy.fi
Beste Fansite:	maxpayne.gamevision.g2h.de/
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-87326836 (€ 1,86/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 18 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 50,-
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch mit 30 Seiten
Sprache Spiel:	Englisch
Sprache Handbuch:	Englisch
Durchschnittliche Spieldauer:	10 Stunden

Im Wettbewerb

	Enter the Matrix	GTA Vice City	Max Payne 2
GRAFIK	**79**	**86**	**90**
Detailreichtum Spielwelt	75	93	95
Detailreichtum Objekte	80	70	72
Vielfalt der Spielwelt	75	91	79
Animation der Objekte	86	79	81
Effekte	75	72	81
SOUND	**90**	**91**	**91**
Musik	93	93	93
Soundeffekte	81	88	90
Stimmen/Kommentar	87	91	92
STEUERUNG	**69**	**82**	**84**
Bedienungskomfort/Navigation	80	89	84
Präzision der Steuerung	66	70	86
Übersichtlichkeit/Perspektive	75	89	89
ATMOSPHÄRE	**87**	**93**	**94**
Spannung/Überraschungen	81	89	93
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	92	92	93
Story/Dialoge/Kommentare	70	90	91
Inszenierung	81	90	92
SPIELDESIGN	**69**	**90**	**79**
Komplexität/Spieltiefe	64	87	73
Einsteigerfreundlichkeit	80	77	80
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	75	76	73
Verhalten der Computerfiguren	89	72	81
Innovation	60	67	72
MEHRSPIELERMODUS	-	-	-
Abwechslung der Spielmodi	-	-	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	-	-
Einstellungsmöglichkeiten	-	-	-
TEST-AUSGABE:	PCG 07/03	PCG 07/03	PCG 12/03
WERTUNG:	**71**	**91**	**89**

Pro & Contra

Grafik
- \+ Hoch aufgelöste Leveltexturen
- \+ Extrem detaillierte Levels
- \+ Grafisch überarbeitete Bullet Time
- − Modelle sehen kantig aus

Sound
- \+ Düstere, atmosphärische Musik
- \+ Realistische Waffen-Effekte
- \+ Exzellente englische Sprecher

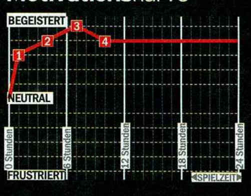
Steuerung
- \+ Präzise Maus-Steuerung
- \+ Tasten können per Doppelklick mit zwei Funktionen belegt werden
- − Viele Tastaturkommandos für ein Actionspiel

Atmosphäre
- \+ Überraschende Storywendungen
- \+ Vielschichtige Charaktere
- \+ Zwischensequenzen vergleichbar mit Kinofilmen
- \+ Comics dienen zur Level-Überleitung

Spieldesign
- \+ Gegner-KI passt sich dem Spieler an
- − „Zeitsprünge" etwas verwirrend
- − Spielzeit „nur" 10 Stunden
- − Gegen Ende zu schwer

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Max Payne 2 spielt sich genauso gut wie der Vorgänger – schnell fühlt man sich zu Hause.



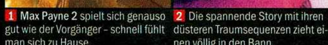
2 Die spannende Story mit ihren düsteren Traumsequenzen zieht einen völlig in den Bann.



3 Dank der Havok-Physik-Engine sieht jede Schießerei in Max Payne 2 anders aus.



4 Das Ende der Einzelspielerkampagne ist grandios, die vier zusätzlichen Spielmodi leider nicht.



Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MITTLERE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MAXIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

Die Prozessorleistung ist der Grundpfeiler für die Performance in **Max Payne 2** – ohne eine flotte CPU können Sie bei höchster Detailstufe keine spielbaren Ergebnisse erwarten. Richtig flüssig läuft es erst ab 2.200 MHz. Falls ihr Prozessor mit weniger als 2.000 MHz taktet, sollten Sie die Darstellung der Schatten herabsetzen. Wählen Sie dazu im Optionsmenü unter „Character Shadow" den Wert „Medium" aus. Besitzer einer CPU mit weniger als 1.500 MHz stellen zudem die Einstellungen „Decals" und „Projectiles" auf „Medium".

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (Akzeptabel) – KLASSE 2 (Akzeptabel) – KLASSE 3 (Optimal) – KLASSE 4 (Optimal)

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (Akzeptabel) – KLASSE 2 (Akzeptabel) – KLASSE 3 (Optimal) – KLASSE 4 (Optimal)

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (Unzumutbar) – KLASSE 2 (Unzumutbar) – KLASSE 3 (Optimal) – KLASSE 4 (Optimal)

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra

KLASSE 3	KLASSE 4
Geforce4 Ti-Serie Radeon 9500/9600/ 9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/ 9700 (Pro) Radeon 9800 (Pro) Geforce FX 5800 (Ultra) Geforce FX 5900 (Ultra)

Für eine Auflösung von 1.024x768 sollte es eine Geforce4 Ti-4200 sein. Auf einer Geforce FX 5600 Ultra oder Radeon 9600 Pro können Sie bereits 2X Kantenglättung aktivieren. Ein Beschleuniger der obersten Leistungsklasse bewältigt auch 4X Kantenglättung. Um mit einer Geforce FX 5200 Ultra spielen zu können, deaktivieren Sie die „Pixel Shader Skins". Eine Geforce2 MX ist dagegen völlig überfordert. Zudem können auf DX7-Grafikkarten (Geforce 2/4 MX) nicht alle Details dargestellt werden (siehe Tuning).

RAM

128 MB (Unzumutbar) – 256 MB (Akzeptabel) – 512 MB (Optimal) – 1.024 MB (Optimal)

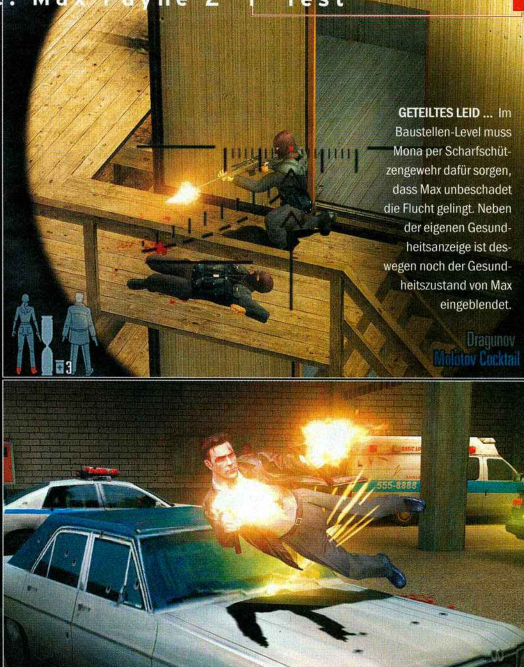
Wenn nur 256 MByte in ihrem Rechner stecken, quittiert der Shooter von Remedy dies durch sehr lange Ladezeiten. Mit 512 MByte geht der Level-Wechsel deutlich schneller.

oberfläche einer Spielfigur für die rechenintensiven Kollisionsabfragen benötigt wird.

Bang Boom Bang!

Zu einem ordentlichen Actionspiel gehört natürlich eine möglichst imposante Klangkulisse ... und genau die bietet **Max Payne 2**. Die wuchtigen Soundeffekte der Waffen bringen unterdimensionierte Boxensysteme schnell in Verlegenheit; glücklich schätzen darf sich, wer eine hochwertige 5.1-Soundanlage in Kombination mit einer Soundblaster Live! oder Audigy besitzt. Durch die zuschaltbaren EAX-Effekte passen sich die Soundeffekte der jeweiligen Spielumgebung an; Geräusche in einem Aufzug hallen sehr kurz nach, in größeren Räumen oder auf freier Fläche klingt's weniger „dosig". Wichtiges, aber in anderen Spielen mit zuschaltbaren Zeitlupeneffekten oft vernachlässigtes Detail: Sobald man Bullet Time aktiviert, laufen alle Geräusche analog zur spielerischen Slowmotion langsamer ab. Dadurch klingen beispielsweise die Waffengeräusche dumpfer und tiefer. Bei einem Shootdodge-Manöver verlangsamt sich die Zeit noch deutlicher, wodurch die AK47 plötzlich so mächtig rummst wie eine ausgewachsene Luftabwehr-Kanone Kaliber 20 mm.

In der englischen Version, welche seit dem 25. Oktober bei uns in den Regalen liegt, sind wieder dieselben Sprecher aus Teil 1 mit von der Partie. Das bedeutet, dass Sie Max mit seiner charakteristischen Tiefton-Grummelstimme zu hören bekommen. Auch die übrigen Sprecher kann man als Idealbesetzungen bezeichnen, die exzellent zu den Charakteren im Spiel passen. Hoffentlich schafft es Publisher Take 2, für die deutsche Version ähnlich prägnante Stimmen anzuheuern wie in der englischen Testversion. Take-2-Sprecher Markus Wilding hat PC Games gegenüber bestätigt, dass Käufer der englischen Version per Patch auf die deutsche Sprache umrüsten können. Unklar ist derzeit nur, ob das knapp 500 MByte umfassende Paket gegen Aufpreis oder gratis im Internet und auf den DVDs von Spielemagazinen veröffentlicht wird. Sollte Letzteres der Fall sein, finden Sie die Daten natürlich auf unserer DVD in einer der kommenden PC-Games-Ausgaben. DIRK GOODING



GETEILTES LEID ... Im Baustellen-Level muss Mona per Scharfschützengewehr dafür sorgen, dass Max unbeschadet die Flucht gelingt. Neben der eigenen Gesundheitsanzeige ist deswegen noch der Gesundheitszustand von Max eingeblendet.

HARTE LANDUNG Trotz wildester Hechtsprünge und unsanften Landungen steht Max Payne immer wieder auf.

MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER



Von allem das Beste: Action-Kino, Krimiroman plus Shooter-Game.

Dieser geniale Mix aus Spiel-, Film- und Comic-Sequenzen hat mich schon immer begeistert. Remedy schafft es damit, eine verdammt packende Atmosphäre aufzubauen, die mich von der ersten bis zur letzten Minute an den Monitor gefesselt hat. Auch technisch spielt **Max Payne 2** ganz oben mit. Dank hochauflösender Texturen, DirectX-8.1-Unterstützung und Havoc-Physik-Engine wirkt Max' Ganoven-New-York extrem realistisch. Ich habe mich mehrfach dabei ertappt, irgendwelche Plakate oder herumliegende Zettel zu lesen. Dieser Detailgrad ist einfach eine Wucht. Da ist es für mich umso unverständlicher, dass viele der Charakter-Modelle echt Wischiwaschi aussehen. Okay, es ist das sprichwörtliche Haar in der Suppe. Dennoch habe ich das in anderen Spielen schon viel besser gesehen. ABER: Das waren Spiele, die noch in der Entwicklung sind und erst im nächsten Jahr erscheinen werden. Auch deshalb kann ich bereits jetzt **Max Payne 3** kaum erwarten ...

MEINUNG
DIRK GOODING



Trotz der kleinen Mängel: Max Payne 2 ist ein herausragendes, anspruchsvolles Actionspiel.

Wer will, kann jedes noch so gute Spiel totnörgeln und nach dem berühmten Haar in der Suppe suchen. So auch bei **Max Payne 2**. Der Schwierigkeitsgrad gegen Ende ist unverschämt, die Spielfiguren wirken im Vergleich mit der umwerfenden Levelgrafik klotzig und fad. Maximal zehn Stunden Spielzeit sind für ein Spiel ohne Mehrspielermodus auch nicht besonders viel. Und ohne Leistungskurs Englisch wird man von der verzwickten Story wohl nicht viel mitkriegen. Ändert das irgendwas an der einzigartigen Atmosphäre? An den brillanten Actionszenen, der perfekten Bullet Time? Nein. **Max Payne 2** hat mir in der ganzen Zeit mehr Spaß gemacht als **No One Lives Forever 2** oder **GTA 3** während der gesamten Spieldauer. Wenn ich mir mal ein paar Kugeln zu viel einfange – egal, dann spiele ich die Szene eben noch mal. Es macht halt einfach Spaß, den harten Cop zu spielen und seine Kontrahenten in aberwitzigen Bullet-Time-Sequenzen auszuschalten. Wer über 18 ist und gerne Actionspiele zockt, wird **Max Payne 2** lieben.

TESTURTEIL
Max Payne 2

89

ENTWICKLER Remedy
ANBIETER Take 2
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 18 Jahren
SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Zwei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: - Internet: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 1.500 – 1.800 – 2.200

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Überragende Technik
+ Bullet Time in Perfektion
+ Dichte Story, Filmatmosphäre
+ Läuft auch auf älteren PCs prima
- Geringe Spielzeit



GRAFIK	90%
SOUND	91%
STEUERUNG	84%
ATMOSPHÄRE	94%
SPIELDESIGN	79%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ENTER THE MATRIX** oder **MAFIA** mochten.

Max Payne 2

Um in der finsteren Welt von Max Payne 2 zu überleben, brauchen Sie eine schnelle CPU ... **oder unsere Tuning-Tipps.**

Für den ersten Teil von **Max Payne** reichte ein System mit 1.000 MHz-Prozessor, 256-MByte-Arbeitsspeicher und Geforce2-Grafikkarte für die höchste Detailstufe völlig aus. Beim Nachfolger erfüllt diese Konfiguration gerade noch die Minimal-Anforderungen. Kein Wunder, denn **The Fall of Max Payne** glänzt gegenüber dem Vorgänger durch sehr detaillierte Texturen und zahlreiche neue Effekte. Diese werden zum Großteil über Pixel Shader erzeugt.

Prozessor-Tuning

Auch wenn die Grafikkarte dank dieser Spezial-Effekte eine größere Rolle spielt als bei dem zwei Jahre alten Vorgänger, ist noch immer der Hauptprozessor die treibende Kraft hinter der MaxFX!-Engine. Für die höchste Detailstufe sollte ihr Prozessor mit 2.200 MHz takten, ansonsten fällt die Performance unter die „Super-Spielbarkeits-Grenze" von 40 Bildern pro Sekunde (fps). Besonders aufwendig sind die in Echtzeit berechneten Schatten der Figuren. Um auch mit einer CPU im Bereich von 2.000 MHz bis 1.400 MHz spielen zu können, wählen Sie im externen Optionsmenü den Wert „Medium" für „Character Shadows" aus. Fortan werden alle Figuren nur noch von einem dunklen Kreis als Schatten begleitet. Um CPUs mit weniger als 1.400 MHz zu entlasten, sollten Sie dazu die Werte „Decals" und „Projectiles" auf „Medium" herabsetzen. Die Größe des Arbeitsspeichers hat zwar nur geringen Einfluss auf die Performance in Max Payne 2, dafür aber auf die Ladezeiten. Mit 256 MByte dauert ein Level-Wechsel quälend lange. Mit 512 MByte ist die Wartepause wesentlich erträglicher.

Grafikkarten-Tuning

Bereits mit einer 160 Euro günstigen Geforce FX 5200 Ultra können Sie sich den dunklen Mantel des Titelhelden überstreifen. Deaktivieren Sie für eine flüssige Darstellung lediglich die Glanzpunkte auf den Figuren – entfernen Sie dazu das Häkchen bei „Pixel Shader Skins" im Options-Menü. Für volle Details in einer Auflösung von 1.024x768 bieten Geforce FX 5600 Ultra oder Radeon 9600 Pro mehr als genug Leistung. Der Ati-Beschleuniger ist sogar etwa 10 Prozent schneller als sein Nvidia-Pendant.

Die verwendete Grafikkarte hat nicht nur Einfluss auf die Performance, sondern sie bestimmt auch die Darstellungsqualität der Spielwelt von **Max Payne 2**. Da viele der beeindruckenden Effekte über Pixel-Shader-Programme erzeugt werden, können diese Grafik-Highlights nicht von allen 3D-Beschleunigern dargestellt werden. Besitzer einer Geforce3 oder Geforce4 Ti müssen beispielsweise auf die Reflexionen auf regennassem Boden und die besondere Beleuchtung der Figuren verzichten, da diese 3D-Karten keine Unterstützung für Pixel Shader in der Version 1.4 bieten. Erst eine Radeon 8500 bis 9800 oder die Geforce-FX-Riege ermöglichen die volle Anzahl von Effekten und daher die bes-te Darstellungsqualität. Für die DirectX-7-Beschleuniger (Geforce2/4 MX) sieht es nicht gut aus. Viele Grafik-Highlights wie etwa die Echtzeit-Schatten und Spiegelungen können aus technischen Gründen nicht dargestellt werden. Zudem fehlt der coole Schwarz-Weiß-Farbwechsel in Bullet-Time. Da das Spiel keinen 16-Bit-Modus bietet und fast alle anspruchsvollen Effekte ohnehin nicht berechnet werden, gibt es kaum Tuning-Möglichkeiten für DX7-Grafikkarten. DANIEL MÖLLENDORF



DETAILFRAGE Besitzer einer DX7-Karte müssen auf viele Grafikdetails verzichten. Geforce3 und Geforce4 Ti stellen immerhin die einfachen Reflexionen auf den Wagen (1) und die aufwendigen Schatten der Figuren (3) dar. Erst eine Grafikkarte, die mit Pixel Shadern 1.4 umgehen kann, stellt alle Details wie die Reflexionen auf dem Wagen (1), die Beleuchtung der Figuren (4), die Echtzeit-Schatten (3) und die Spiegelungen auf regennassem Boden dar (4).

Das richtige Kaliber

Max Payne 2 benötigt keinen High-End-PC, um in maximaler Qualität mit Frameraten jenseits von 30 Bildern pro Sekunde zu laufen. Zur besseren Orientierung haben wir hier eine Reihe unterschiedlicher PCs und die zu erwartenden fps-Werte aufgelistet.

High-End: 40 fps (höhere Bildqual.)
3.000 MHz, 1.024-MByte-Speicher, Radeon 9800 Pro
Die Radeon 9800 Pro hat noch genügend Leistungsreserven, um neben der höchsten Detailstufe auch 4X-Kantenglättung und anisotrope Texturfilterung (4:1) in 1.024x768 Bildpunkten zu berechnen.

Oberklasse: 40 fps (höh. Bildqual.)
2.600 MHz, 512-MByte-Speicher, Geforce FX 5800
Für ein System dieser Leistungs-Oberklasse stellen Maximaldetails keine Herausforderung dar. Aktivieren Sie zusätzlich 2X-Kantenglättung und 4:1 anisotrope Texturfilterung, um die Spielwelt noch besser aussehen zu lassen.

Obere Mittelklasse: Über 40 fps
2.200 MHz, 512-MByte-Speicher, Radeon 9600 Pro
Mit dieser Konfiguration können Sie **Max Payne 2** mit der höchsten Detailstufe und einer Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten spielen, ohne sich um die Performance Sorgen machen zu müssen.

Mittelklasse: 30-40 fps
1.800 MHz, 512-MByte-Speicher, Geforce4 Ti-4200
Um mit diesem System die 40-fps-Hürde zu nehmen, stellen Sie im Optionsmenü die Darstellung der Schatten auf „Medium". Da die Grafikkarte keine Pixel Shader 1.4 unterstützt, müssen Sie auf die Spiegelungen auf feuchtem Untergrund verzichten.

Untere Mittelklasse: 30 fps
1.400 MHz, 256-MByte-Speicher, Geforce FX 5200 Ultra
Für gut spielbare Ergebnisse setzen Sie „Character Shadows" und „Decals" auf „Medium" und deaktivieren die „Pixel Shader Skins". 256-MByte-Speicher sorgen für lange Ladezeiten beim Level-Wechsel.

Low-End: Weniger als 20 fps
1.000 MHz, 256-MByte-Speicher, Geforce2 MX
Mit diesem System müssen Sie auf viele der coolen Effekte verzichten. Selbst bei der minimalen Detailstufe erzielen Sie keine spielbaren Ergebnisse. Zudem sind die Ladezeiten sehr lang.



1. Platz – Produkt des Jahres 2001/2002 – PC Magazin: FRITZ!Card PCI v2.0
connect Produkt des Jahres 2001 1.Platz: FRITZ!Card PCI v2.0
Im Test: ISDN-Adapter 4 x sehr gut – 1. Platz – c't magazin für computer technik Heft 5/2002: FRITZ!Card PCI v2.0
Computer Bild Test-Sieger: FRITZ!Card PCI v2.0 Ausgabe 2/2003
PC Pr@xis Testsieger 10/2001: FRITZ!Card PCI v2.0
PC Professionell Empfehlung der Redaktion: FRITZ!Card PCI v2.0 Ausgabe 9/2001

1 Z. B. zum Tarif T-Online eco. Bei Einwahl über die Zugangsnummer 0191011 surfen Sie für 1,59 Cent/Min. und 3,95 €/Monat. Im 1. Abrechnungsmonat sind für Neukunden 20 Online Stunden inklusive.
2 Das PC-Spiel Fifa Football 2003 erhalten Sie nach erfolgter Anmeldung zu einem T-Online Grundgebührtarif in dem Aktionszeitraum vom 01.11.2003 bis zum 15.01.2004. Lieferung erfolgt als Vollversion in Papierhülle. Das Handbuch ist auf der CD-ROM. Nach Ablauf der Aktion ist eine Anmeldung zu T-Online Standardkonditionen möglich.

HOTWARE X GAMES

Xbox Videospiel Holiday Bundle



Xbox inklusive
Halo und Midtown Madness 3

199.-



Xbox-Controller S

erhältlich ab 14.11.03

Findet Nemo

je **39.-**



Robotech - Battlecry

WWE Raw

je **9.95**



Crimson Skies 2

Amped 2

erhältlich ab 7.11.03

Top Spin

erhältlich ab 13.11.03

Terminator 3: Rebellion der Maschinen

je **55.-**



erhältlich ab 14.11.03

Baphomets Fluch 3

erhältlich ab 14.11.03

Der Herr der Ringe
Die Rückkehr des Königs

Fifa
Football 2004



FC Bayern München
Club Football

Manchester United
Club Football



Borussia Dortmund
Club Football

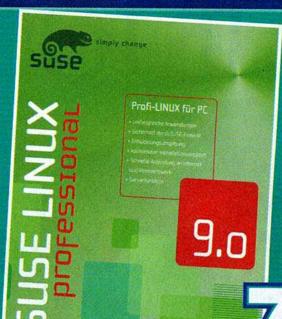
Weitere Vereine auch erhältlich.

HOTWARE SOFTWARE

Video DeLuxe 2004 Plus
Videoschnitt vom feinsten

je
99.-

Photo Impact XL
Die umfangreichste Bildbearbeitung von Ulead



SuSE Linux 9.0 Professional Edition
Die stabile Betriebssystemalternative inkl. neuer Office-Suite OpenOffice.org 1.1

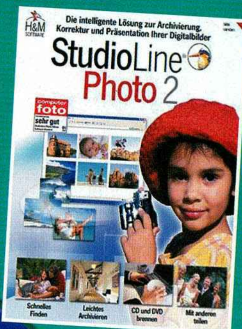
79.-



Zone Alarm Pro 4
Schütze deinen Rechner



je
49.-



StudioLine Photo 2
Das digitale Bilderarchiv



Music Studio 2004 Deluxe
Produziere deine eigene Musik

69.-




Klick &Win **2x** **Railroad Tycoon 3**
PC-Game
www.hotware.de

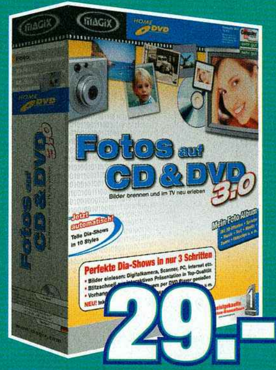


Power Translator Home Edition 8.0
Der Volltextübersetzer



39.-

AntiVirenKit 2004
Antivirenschutz mit 2 Engines

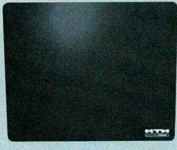


29.-

Fotos auf CD & DVD 3.0
Erstelle deine Digitalbildershow

Fit for Gaming

Wenn Sie jetzt **PC Games abonnieren**, können Sie unter diesem heißen Gamer-Stuff Ihr **kostenloses Dankeschön** wählen.



MTW Mousepad
Über zwei Jahre Entwicklungszeit hat sich ausgezahlt: Dieses Pad entspricht mit seinem Superflat Body, Heavy Grip, ProSize Shape und Controlled Glide exakt den hohen Anforderungen des Performance-orientierten Gamers von heute, der in Größe, Design und Beschaffenheit keine Kompromisse mehr eingehen möchte.

Entstanden ist dieses Mousepad in Zusammenarbeit mit dem deutschen Multigaming-Clan „MTW", einem Pionier des E-Sports mit über 6 Jahren Hardcore-Gaming-Erfahrung auf höchstem Niveau.

T-Shirt „Counter"
Endlich können Gamer ihre Leidenschaft in sportlichem Style zeigen. Der Counter in Weiß ist auf einen rot-blauen Hintergrund gesetzt. Saum, Ärmel und Halsausschnitt sind mit Doppelnähten versehen. 100 % Cotton.

T-Shirt „HiRes"
Das Motto „Maximum E-Sport Performance" richtet sich nicht nur an alle PC-Tuner und Case-Modder, sondern an alle Spieler, die endlich ihre Leidenschaft für gnadenlose Grafik-Power zum Ausdruck bringen wollen.

T-Shirt „I'VE SEEN FRENCH SCHOOL GIRLS SHOOT BETTER"
Dieses Shirt ist für jeden LAN-Party-Enthusiasten und Default-Daddelgott, der sich durch diese dezente Anmache von seinen Mitstreitern abheben will.

GamersWear© **Weitere Infos unter: www.gamerswear.de**

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

❒ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)

❒ JA, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)

❒ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(€ 55,20/12 Ausg.(= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)

❒ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (3 CD-ROMs und DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

- ❒ T-Shirt „Counter" Gr. M (Art.-Nr. 002360)
- ❒ T-Shirt „Counter" Gr. L (Art.-Nr. 002361)
- ❒ T-Shirt „HiRes" Gr. M (Art.-Nr. 002362)
- ❒ T-Shirt „HiRes" Gr. L (Art.-Nr. 002363)
- ❒ T-Shirt „School Girls" Gr. M (Art.-Nr. 002358)
- ❒ T-Shirt „School Girls" Gr. L (Art.-Nr. 002359)
- ❒ MTW Mousepad (Art.-Nr. 002364)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

PG JA 03

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC Games



C&C Generäle: Die Stunde Null

Die **Command & Conquer**-Reihe holt auf. Satte 92 Prozent der befragten PC-Games-Leser würden das Add-on **Die Stunde Null** weiterempfehlen – lediglich 6 Prozent weniger als bei Blizzards **Frozen Throne**. Vor allem der innovative „Generals Challenge Mode" kam gut an, nicht zuletzt, weil die neun Spezialgeneräle auch den Mehrspielermodus erweitern. Die notwendige Zensur des Titels stößt dagegen auf wenig Gegenliebe: Für die meisten unserer Leser sind Cyborgs und rollende Dynamitfässer echte Atmosphärekiller.

DREI FRAGEN AN DEN HERSTELLER

„Eines der umfangreichsten Erweiterungspacks der C&C-Serie"

PC Games: Welches Feedback habt ihr von den deutschen Fans zur neuen Fassung von **Generäle** bekommen?

Bonin: „Die Hardcore-Fans belächeln ohne Zweifel das entschärfte **C&C Generäle** etwas, sind aber froh, dass wir **C&C** weiterhin ‚am Leben' halten, was für die Community sehr wichtig ist. **C&C Generäle: Die Stunde Null** kommt sehr gut an – eines der umfangreichsten Erweiterungspacks der **C&C**-Serie."

PC Games: Die Online-Betreuung von **Generäle** hat unter Spielern nicht den besten Ruf. Online-News sind oftmals veraltet und Mitarbeiter des Community-Supports scheint es auf den Servern nicht zu geben. Ist eine verstärkte Betreuung der Spieler in Sicht?

Bonin: „EA hat in Deutschland ein Community-Team (www.communityteam.de) aufgebaut, das von Mitgliedern der Community geleitet wird. Dieses Team steht in direktem Kontakt mit allen seriösen Ligen, Fan-Seiten und Foren. Die offiziellen Foren und die Lobby werden von deutschen Spielern im Auftrag von EALA und EA Deutschland betreut und überwacht. Wir bekommen von unseren Community-Partnern unheimlich wertvolles Feedback zu Bugs, Balancing, technischen Problemen und Community-Aktivitäten. Die deutsche Community ist sehr aktiv und kritisch; das Feedback von hier ist immer fundiert und sehr wertvoll. Es gibt also eine direkte Kommunikation zwischen Spielern und Entwicklern. Wir haben das Thema über die letzten zwei bis drei Jahre sehr intensiv vorangetrieben, sowohl von Marketing- als auch von Studio-Seite, sowohl in Europa als auch in den Staaten. Wir sind auf dem richtigen Weg, auch wenn es noch sehr viel zu tun gibt. Wir sehen den Support als erste Priorität für Online-Spiele."

PC Games: Wie kontrolliert ihr **Generäle** auf Balancing-Probleme – speziell im Hinblick auf die neun neuen Spezialgeneräle? Reichen die Statistiken über gewonnene Spiele der einzelnen Parteien aus?

Bonin: „Die Statistiken sind sehr wichtig, erklären aber nicht alles. Deswegen schätzen wir das Feedback der Spieler, schauen uns die Foren an und fördern den direkten Kontakt so weit wie möglich."



HARVARD BONIN ist der Produzent von Command & Conquer Generäle.

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Grafik (Spielwelt, Effekte)	1-
Animationen	2
SOUND	
Soundeffekte	2+
Musik	2
Kommentare/Sprachausgabe	3+
SPIELDESIGN	
Steuerung	1-
Mehrspielermodus	1-
Langzeitmotivation	2
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2
Einsteigerfreundlichkeit	2
Innovationen	2-

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Die Stunde Null weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

\+
1. Geniale Grafik
2. Völlig unterschiedliche Fraktionen
3. Innovativer „Challenge Mode"
4. Große Einheitenvielfalt
5. Ausbalancierter Mehrspielermodus

–
1. Cyborg-Truppen
2. Keine Seestreitkräfte
3. Kurze Spieldauer der Kampagnen
4. Mangelhafter Multiplayer-Support
5. Schwache Story

Die Meinung der PC-Games-Leser:

ROBERT BECKER, Schüler aus Rengsdorf:
„Ein nahezu perfektes Add-on: sinnvolle Verbesserungen, neue Einheiten und Langzeitmotivation dank verschiedener Generäle. Allerdings ist die Story erneut viel zu kurz gekommen, auch wenn dem Spiel durch Dialoge der Figuren ein wenig mehr Persönlichkeit anhaftet. Ein großes Manko angesichts starker Konkurrenz wie **Frozen Throne**!"

THOMAS PIELOK, Azubi aus Dortmund:
„Meiner Meinung nach hat dieses Add-on alles, was man braucht: ausgewogenes Spielprinzip, guter Multiplayer-Modus, spaßige Kampagne und dazu auch noch gute Grafik und Soundeffekte. Die einzigen Mankos sind die schwache KI und die zu kurz geratene Kampagne. Ich kann nur sagen: Daumen hoch! Allen Echtzeitstrategen zu empfehlen."

CHRISTIAN GEIGENBERGER aus Niederviehbach:
„**Die Stunde Null** kann ich jedem Strategie-Fan empfehlen! Es erfüllt meine hohen Erwartungen vollends. Meines Erachtens ein würdiger Nachfolger der **C&C**-Reihe. Das Einzige, was mich nach wie vor stört, sind die hohen Systemanforderungen. Aber wie gesagt: Die € 29,95 sind auf keinen Fall zum Fenster rausgeworfen."

FRANK DAHNCKE, Programmierer aus Berlin:
„Ein herausragendes Echtzeit-Strategiespiel mit einer künstlichen Intelligenz, die zwar herausfordernd, aber dennoch fair ist. Dazu der innovative Herausforderungsmodus mit neun Generälen sowie deren verschiedenen Armeen, ein guter Mehrspielermodus via Internet und Spitzengrafik – was will man mehr?"



Silent Storm



MG-GARBE Hinter der Mauer vor Angriffen an der Flanke geschützt, lässt MG-Schütze Ahmad die Waffen sprechen. Getroffen kippt der gegnerische Offizier hintenüber und entleert dabei sein Magazin in die Wolken.

Sturm im Wasserglas? Von wegen! Was die Etherlord-Macher von Nival Interactive hier entfachen, ist **ein veritabler Taktik-Orkan in der Tradition von Jagged Alliance 2.**

Knapp daneben ist nicht immer vorbei. Vor allem nicht, wenn der Schütze eine Panzerfaust auf das Ziel richtet und sich dahinter zwei Benzintanks erheben. Was in diesem Fall bei **Silent Storm** passiert, würde jedem Hollywood-Actionfilm zur Ehre gereichen und ist in der Spielelandschaft absolut einzigartig: Die Explosion reißt nicht nur das ursprüngliche Ziel von den Beinen, sondern auch ein klaffendes Loch in die benachbarte Häuserwand. Splitter wirbeln umher, die Decke stürzt ein, der Fußboden gibt nach. Die sensationelle Physik-Engine, die die Spielwelt so realistisch wie bislang höchstens noch **Max Payne 2** (Test ab Seite 78) in Szene setzt, ist nur eine der Zutaten, die **Silent Storm** für jeden Runden-Strategen zum Leckerbissen machen.

Hilfe, Sani-Töter!

Wie das Vorbild **Jagged Alliance 2** würzt auch **Silent Storm** die Taktik-Scharmützel mit einer Prise Rollenspiel. Vor der Schlacht schenken Sie Ihrem Alter Ego das Bildschirmleben. Nachdem Sie sich entschieden haben, für welche Seite Sie in den Zweiten Weltkrieg ziehen wollen (Achsenmächte oder Alliierte), suchen Sie sich eine von sechs Klassen aus, vom Scharfschützen bis hin zum Pionier. Intelligenz, Stärke und Geschicklichkeit beeinflussen insgesamt 16 Charakterwerte, darunter Treffsicherheit ebenso wie Tarnung oder Medizinkenntnis, die mit zunehmendem Training immer besser werden. Darüber hinaus erwerben Veteranen je nach Klasse eine Reihe von Sonderfertigkeiten. So sieht ein erfahrener Späher bei Nacht fast so gut wie am Tage und sein Kollege, der Sanitäter, vermag mit einem Blick den Gesundheitszustand seiner Gegner einzuschätzen und selbst schwer verwundete Kameraden binnen Minuten wieder fit zu kriegen. Wie das komplexe Charaktersystem genau funktioniert, erfahren Sie im Extrakasten auf der nächsten Seite.

Indiana Jones zu Besuch auf Burg Wolfenstein

Aufseiten der Deutschen beginnt Ihre Laufbahn als Mitglied der Spionage-Abwehr mit einem Banküberfall: Nichts ahnend wandern Sie durch die nächtlichen Straßen, als plötzlich die Alarmsirenen schrillen. Klar, dass Sie die Gangsterbande nicht mit ihrer Beute entkommen lassen. Als britischer Kommandosoldat finden Sie sich umzingelt in einem Waldstück wieder und müssen sich den Weg freischießen. Später heuern Sie von 40 verfügbaren Kämpfern bis zu fünf Mitstreiter für Ihr Einsatzteam an und spüren beispielsweise deutsche Spitzel auf oder verhören britische Verräter. Je weiter Sie sich durch die jeweils 18 Einsätze arbeiten (die größtenteils für beide Fraktionen verschieden sind), desto mehr verdichten sich die Hinweise, dass im Konflikt zwischen Alliierten und Achsenmächten noch eine dritte Partei ihre Finger im Spiel hat. Mit einer eigenen Söldner-Armee und geheimnisvollen Superwaffen. Aus der vergleichsweise konventionellen Agenten-Story wird ein abstruses, aber nicht unspannendes Historien-Märchen, das Erinnerungen an **Indiana Jones** wachruft. Abstrus nicht nur, weil

So spielt sich Silent Storm

Ein kurzer Gefechtsbericht gibt Ihnen Einblicke in den Alltag der Kommandotruppe.

1



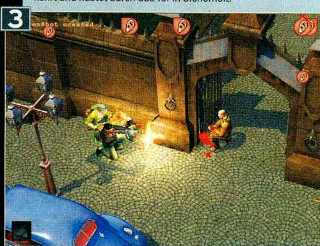
Als die Agenten bei einem deutschen Offizier Nachforschungen anstellen wollen, werden sie prompt umstellt und aus dem Hinterhalt von Scharfschützen beschossen.

2



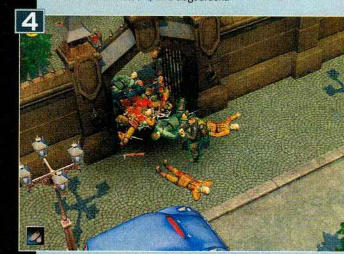
Bei so viel Heimtücke suchen selbst Supersoldaten ihr Heil in der Flucht. Die Mannschaft macht auf dem Fuße kehrt und hastet durch das Tor in Sicherheit.

3



Je drei Soldaten werden links und rechts vom Eingang in Stellung gebracht. Sobald ein Naseweis seinen Kopf durch die Pforte steckt, wird abgedrückt.

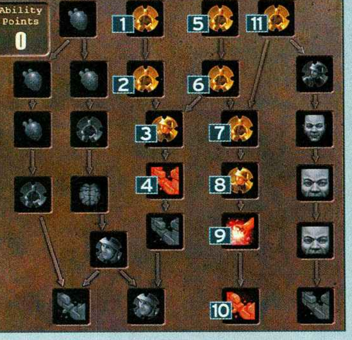
4



Die Taktik war erfolgreich. In den höheren Schwierigkeitsstufen lassen sich die Verteidiger allerdings nicht ganz so schnell aufs Kreuz legen, da sie weniger aggressiv sind.

Scharfer Schütze

Für ein Taktikspiel ist das Charaktersystem von **Silent Storm** äußerst komplex. Wir zeigen Ihnen einige der Spezialfähigkeiten eines gut ausgebildeten Scharfschützen (Level 12).



1 Pistolen-Spezialisierung
Schütze trifft mit Pistolen eher ins Schwarze.

2 Gewehr-Spezialisierung
Schütze trifft mit Gewehren eher ins Schwarze.

3 Vertrautheit
Schütze trifft mit einer bekannten Waffe eher ins Schwarze.

4 Kritische Treffer
Schütze landet mit höherer Wahrscheinlichkeit einen kritischen Treffer.

5 Vorsichtig zielen
Schütze trifft bei vorsichtigem Zielen besser.

6 Sofort schießen
Der erste Schuss sitzt so genau wie der zweite.

7 Größere Vertrautheit
Schütze trifft mit bekannten Waffen noch genauer.

8 Weiter schießen
Schütze trifft mit seiner Waffe auf größere Distanz.

9 Mehr Schaden
Schütze verursacht bei Distanzschüssen mehr Schaden.

10 Immer kritischer Treffer
Schütze verursacht bei Distanzschüssen kritische Treffer.

12 Verdeckte Ziele treffen
Schütze trifft Gegner besser, die in Deckung liegen.



AUS DEN SCHATTEN Getarnt schleicht sich Sanitäter Gari (schwarze Färbung) an eine gegnerische Patrouille an.

Plasmagewehre und Battlemechs im Zweiten Weltkrieg nichts verloren haben, sondern auch, weil **Silent Storm** die Geschichte größtenteils in drögen Textbotschaften erzählt, die man regelmäßig wegklickt. Erst im späteren Kampagnenverlauf bringen Spielgrafik-Zwischensequenzen die Story richtig in Schwung. Wer möchte, darf neben den Hauptmissionen beliebig viele Zufallsgefechte absolvieren und so etwa die Charakterwerte aufpolieren.

Jetzt wird's echt Zeit

Die Taktik-Scharmützel funktionieren nach dem altbewährten Runden-Prinzip. Das heißt, Sie bewegen Ihre Einheiten, feuern oder gehen in Deckung, danach kommt die andere Seite an die Reihe. Ausnahme: Wenn Ihre Schützlinge Aktionspunkte aufsparen und ihnen ein Feind vor die Flinte läuft, gibt es eine Unterbrechung und Sie dürfen in der gegnerischen Runde ziehen. Perfekt, um beispielsweise Hinterhalte zu legen. Wenn keine Gefahr droht, wechselt das Programm in den Echtzeit-Modus. So dauert Kisten-Durchsuchen oder Wunden-Verarzten keine Ewigkeit. Gerade Letzteres ist bei **Silent Storm** wichtiger denn je. Treffer ziehen nämlich nicht nur Gesundheitspunkte ab, sondern führen oft zu schweren Verletzungen wie vorübergehender Taub- oder gar Blindheit. Falls kein Sanitäter mit der richtigen Ausrüstung in der Nähe ist, fallen die Opfer für ein paar Runden aus oder verbluten unter Umständen sogar.

Physik, die Spaß macht

Nicht nur das Schadenssystem ist auf Realismus getrimmt, auch die Physik-Engine wirkt – wir erwähnten es bereits – extrem echt. Getroffene sacken anatomisch korrekt zusammen, werden manchmal gar über den halben Bildschirm geschleudert und bleiben mit verrenkten Gliedmaßen liegen. Granaten kullern Gefälle hinunter, Explosionen lösen Kettenreaktionen aus. Und das ist nicht nur schöner Schein, sondern hat echte Auswirkungen auf den Spielablauf. Wenn Ihre Agenten beispielsweise im Stockwerk über sich ein Geräusch vernehmen, kann eine kurze Salve durch den Fußboden lebensrettend sein. Keine Deckung ist sicher, mit der richtigen Kanone und ausreichend Munition lassen sich sogar Betonmauern zerbröseln und ganze Häuser in Schutt und Asche legen. Entsprechend realistisch verhalten sich die Waffen. Ein Feuerstoß aus einer Maschinenpistole mag auf kurze Distanz verheerend sein, für weiter entfernte Gegner muss es schon ein Karabiner mit Zielfernrohr sein. Mehr als 75 Schießeisen, Granaten und Ausrüstungsgegenstände wie Dietriche und Verbandspäckchen finden sich im Arsenal, wobei die besten Modelle meist auf dem Schlachtfeld zu finden sind.

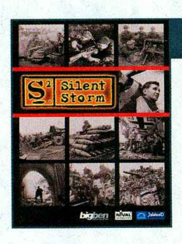
Detailreiche Diashow

In einer 2D-Welt würde die Spielphysik nur halb so viel Sinn machen, in den 3D-Landschaften von **Silent Storm** kommt sie richtig zur Geltung. Verschneite Dörfer in Sibirien, mehrstöckige Fabrikgebäude in der Schweiz, englische Landsitze inmitten einer Hügellandschaft – die Szenarien sind ebenso abwechslungsreich wie schick. Die Wettereffekte wie Schnee und Regen oder Tageszeitwechsel tun ein Übriges. Die Entwickler haben allen Kommandos individuelle Gesichtszüge und eigene Uniformen spendiert, an denen sichtbar Gewehre und Granaten baumeln. Allerdings hat die Schönheit ihren Preis: Selbst auf absoluten High-End-Maschinen wird ein Kameraschwenk mit vollen Details mit sekundenlangem Ruckeln bestraft, egal in welcher Auflösung. Das macht **Silent Storm** zwar nicht unspielbar – schließlich kommt es in einem Runden-Taktikspiel nicht auf Geschwindigkeit an –, aber doch ausgesprochen unkomfortabel. Die gute Nachricht: Auch mit der geringsten



BATTLEMECH Die „Panzerklein" getauften Roboter-Anzüge erhalten Sie erst spät im Spielverlauf. Den schweren Kanonen hält nichts lange stand.

TESTCENTER



Inhalt & Features

- 36 Missionen in zwei Kampagnen plus Tutorial
- Zufallseinsätze und Editor
- 40 Kämpfer wählbar
- Über 75 Ausrüstungsgegenstände und Waffen
- Charaktersystem mit 16 Grundwerten und über 50 Spezialfähigkeiten

Zahlen & Fakten

Genre:	Runden-Taktik
Vergleichbare Spiele:	Jagged Alliance 2, Commandos 3
Entwickler:	Nival Interactive
Vom gleichen Entwickler:	Etherlords, Blitzkrieg
Publisher:	Jowood Productions
Adresse des Publishers:	Martin-Behaim-Str. 19-21, 63263 Neu-Isenburg
Telefon des Publishers:	06102-81680
Offizielle Website:	http://www.silentstorm-online.de
Website des Publishers:	http://www.jowood.com
Website des Entwicklers:	http://www.nival.com
Beste Fansite:	http://www.s2hq.com
Telefon-Hotline (Kosten):	06102-8168-068 (Standardtarif)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 50,-
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch mit 88 Seiten
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	45 Stunden

Im Wettbewerb

	Commandos 3	UFO - Aftermath	Silent Storm
GRAFIK	**79**	**69**	**83**
Detailreichtum Spielwelt	83	65	85
Detailreichtum Objekte	72	54	83
Vielfalt der Spielwelt	78	64	76
Animation der Objekte	85	76	84
Effekte	84	68	86
SOUND	**79**	**59**	**79**
Musik	80	60	80
Soundeffekte	75	53	70
Stimmen/Kommentar	73	75	78
STEUERUNG	**80**	**68**	**72**
Bedienungskomfort / Navigation	80	67	69
Präzision der Steuerung	90	86	85
Übersichtlichkeit / Perspektive	85	78	73
ATMOSPHÄRE	**80**	**75**	**69**
Spannung/Überraschungen	80	52	55
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	85	78	50
Story/Dialoge/Kommentare	83	47	50
Inszenierung	75	49	49
SPIELDESIGN	**81**	**71**	**80**
Komplexität/Spieltiefe	83	82	84
Einsteigerfreundlichkeit	81	77	82
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	73	76	48
Verhalten der Computerfiguren	75	60	55
Innovation	80	59	79
MEHRSPIELERMODUS	**69**	**-**	**-**
Abwechslung der Spielmodi	45	-	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	45	-	-
Einstellungsmöglichkeiten	60	-	-
TEST-AUSGABE:	PCG 11/03	PCG 12/03	PCG 12/03
WERTUNG:	**82**	**74**	**83**

Pro & Contra

Grafik
- ⊕ Hochauflösende Texturen
- ⊕ Wettereffekte
- ⊕ Detaillierte Objekte
- ⊖ Ressourcenhungrig

Sound
- ⊕ Angenehmer, passender Soundtrack
- ⊕ Gute Sprecher
- ⊖ Zu wenig Einheitenkommentare

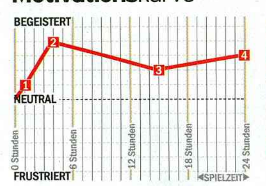
Steuerung
- ⊕ Kamera frei drehbar
- ⊖ Ohne Tastaturkürzel zu langsam
- ⊖ Stellenweise fehlende Übersicht

Atmosphäre
- ⊕ Unverbrauchte Story
- ⊖ Zu wenig Zwischensequenzen
- ⊖ Etwas unglaubwürdig

Spieldesign
- ⊕ Abwechslungsreiche Missionen
- ⊕ Sinnvolle Physik-Engine
- ⊖ Unausgegorene Schwierigkeitsgrade
- ⊖ Doofe KI-Gegner

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele · Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve




1 Charakterschöpfung und Tutorial sind schnell abgeschlossen. Es wartet der Kampf!


2 Die Gefechte sind ultraspannend, nur die umständliche Steuerung nervt etwas.


3 Die Story kommt nur langsam in Schwung, Laserwaffen und Mechs passen nicht so recht.


4 Die erste Kampagne ist beinahe durchgespielt, es warten die Gegenseite und der Editor.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Blau: Technisch unmöglich · Rot: Unzumutbar · Gelb: Akzeptabel · Grün: Optimal



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MITTLERE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MAXIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

Silent Storm verlangt nach einer schnellen CPU. Besonders die aufwendige Physik-Engine benötigt viel Rechenleistung. Da es sich bei **Silent Storm** um ein rundenbasiertes Strategiespiel handelt, brauchen Sie generell keine schnellen Reflexe und demnach auch keine hohe Bildwiederholrate. Damit diese allerdings nicht unter die 20-Fps-Schmerzgrenze fällt, sollten es für volle Details schon 2.500 MHz sein. Bei 2.000 MHz wählen Sie im Optionsmenü bei „Quality" „Medium" aus, mit einer schwächeren CPU setzen Sie diese Einstellung auf „Low".

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 · KLASSE 2 · KLASSE 3 · KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 · KLASSE 2 · KLASSE 3 · KLASSE 4

1.280 x 960, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 · KLASSE 2 · KLASSE 3 · KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Geforce4 Ti-Serie Radeon 9500/9600/9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/9700 (Pro) Radeon 9800 (Pro) Geforce FX 5800 (Ultra) Geforce FX 5900 (Ultra)

Für die volle Detailstufe bei einer Auflösung von 1.024x768 benötigen Sie einen Beschleuniger der dritten Leistungsklasse. Immerhin gibt es zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten um der Grafikkarte Rechenarbeit abzunehmen. „Anisotropic Filtering" und „Antialiasing" sollten Sie im Optionsmenü auf den niedrigsten Wert setzen – selbst eine Radeon 9800 Pro ist mit einer mittleren Einstellung für „Antialiasing" überfordert. Besitzer einer Geforce4 Ti-4200 oder Geforce FX 5600 Ultra setzen die Texturqualität herab, 16 Bit sorgen für den nötigen Leistungsschub.

RAM

128 MB · 256 MB · 512 MB · 1.024 MB

512 MByte Speicher sollten es für **Silent Storm** schon sein. Mit 256 MByte dauern die Ladezeiten wesentlich länger. Mit 128 MByte ist vor allem Windows XP überfordert.

Detailstufe und abgeschalteten Filtern sieht die Grafik noch hübsch aus.

Die Meldungen von der Sound-Front klingen nicht ganz so rosig. Zwar sorgt die der Situation angepasste Musik für Stimmung, die Waffeneffekte sind glaubwürdig und die Sprecher erledigen ihren Job tadellos. Jedoch haben sie nur eine Hand voll Sprüche drauf. Nie wachsen einem die Schützlinge so sehr ans Herz wie etwa Fidel, Scope und Gus im Konkurrenten **Jagged Alliance 2** mit ihren Streitereien, Komplimenten und ihrem Liebesgeflüster. Keiner entwickelt so viel Persönlichkeit wie Minsc oder Yoshimo aus **Baldur's Gate 2** mit ihren bissigen Kommentaren. Hier haben die Entwickler leider viel Potenzial verschenkt.

Schwer bis unmöglich

Ebenfalls eher negativ fällt das Balancing auf. Von den Schwierigkeitsgraden „Normal", „Schwer" und „Unmöglich" tragen nur die letzten ihren Namen zu Recht. Der erste ist für erfahrene Taktiker viel zu einfach, was vor allem daran liegt, dass der IQ der computergesteuerten Opponenten irgendwo zwischen Knäckebrot und Filzlaus anzusiedeln ist. Sobald sie ein Geräusch hören, rennen sie schnurstracks auf die vermutete Quelle zu – und lassen sich so kinderleicht ins Kreuzfeuer nehmen. Dass sich auf ein und demselben Fleck zwei Dutzend Bildschirmleichen türmen, ist keine Seltenheit. In den beiden anderen Spielmodi fällt das Problem nicht mehr so sehr auf, da die meisten Wachen sich an ihrem vorgesehenen Platz verschanzen und einfach darauf warten, dass ahnungslose Spieler in die Falle tappen. Allerdings sind die Aufgaben nicht nur deshalb schwerer zu knacken, sondern vor allem auch, weil die Speicherfunktion eingeschränkt wird. Unter „Schwer" darf der Spielstand nur gesichert werden, wenn gerade keine Gefahr droht, unter „Unmöglich" nur noch, wenn zwischen den Einsätzen ein Besuch im Hauptquartier ansteht. Zu allem Überfluss gibt das Programm dann auch keine Hinweise mehr auf die Missionsziele – was einen erfolgreichen Abschluss der Kampagne wirklich so gut wie unmöglich macht. RÜDIGER STEIDLE



FEUER IM LOCH Granaten sind gegen dicht zusammenstehende Ziele am wirkungsvollsten. Leider ist die Reichweite sehr gering.

DUMMHEIT TUT WEH Die Herren dort am Boden wollten alle durch die gleiche Tür – dahinter lagen unsere Männer mit Maschinengewehren im Anschlag.

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Heimlich, still und leise: Dieser Geheimtipp erobert Taktiker-Herzen im Sturm.

Es mag an meiner Ungeduld liegen: Im Gegensatz zu Rüdiger ist für mich der (niedrigste!) Schwierigkeitsgrad „Normal" schon eine ganz harte Nummer. Die Talente, die Erfahrung und nicht zuletzt das mitgebrachte Waffenarsenal des Teams im Hinterkopf, bin ich oft etwas zu „mutig" – und schon pfeifen meinen Leuten die Kugeln um die Ohren und ich aus dem letzten Loch. Aber: Dank gemütlichem Zug-um-Zug-System kommt **Silent Storm** ohne die Hektik eines **Commandos 3** aus und bietet trotzdem Herzschlag-Momente am Stück – etwa, wenn der Sanitäter durchs Unterholz schleicht und plötzlich über einen bis an die Zähne bewaffneten Sniper stolpert. Ein grafisch wie spielerisch spürbarer Fortschritt ist die glaubwürdig simulierte Physik: Da krachen ganze Stockwerke unter der Granaten-Druckwelle zusammen, Holzlatten und Türen splittern im Kugelhagel, Fenster bersten – und schon steht man vor völlig neuen Herausforderungen. Taktisch, praktisch, gut!

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Silent Storm hat sich schon jetzt einen Ehrenplatz in meiner Klassiker-Liste verdient.

Ganz persönlich würde ich **Silent Storm** am liebsten einen Award und eine Wertung von 90 Prozent verleihen, schon allein, weil nach einer langer Dürreperiode endlich mal wieder ein rundenbasiertes Taktik-Spiel seinen Weg auf meine Festplatte gefunden hat. Objektiv betrachtet hat Nivals Hommage an **Jagged Alliance 2** allerdings ärgerliche Schwächen, die einige Spielspaßpunkte kosten. Da wären zum einen die unausgegorenen Schwierigkeitsgrade. Warum bitteschön bekomme ich nur dann fordernde Gegner, wenn ich nicht mehr speichern darf? Zum anderen gibt es da auch noch die Hintergrundgeschichte, die wegen mangelnder Zwischensequenzen und zweidimensionaler Charaktere nie so richtig in Fahrt kommt. Allerdings sind die Gefechte für sich genommen schon so spannend, dass ich auf eine fesselnde Story gerne pfeife. Wahnsinn, wie viel Spielspaß alleine in der Physik-Engine steckt. Da ist nichts vorberechnet, nichts vorhersehbar. Manchmal habe ich einfach irgendwas in die Luft gejagt, nur um zu sehen, was passiert ... Wer das Genre genauso liebt wie ich, kommt um **Silent Storm** nicht herum.



TESTURTEIL
Silent Storm

ENTWICKLER Nival
ANBIETER Jowood
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1
Netzwerk: -
Internet: -
1 Sp./Packung

83

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 800 – 1400 – 1800
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Realistische Physik-Engine
+ Spannende Feuergefechte
+ Sammel- und Rollenspiel-Effekt
- Unzureichende Gegner-KI
- Story kommt nur langsam in Fahrt

Kategorie	Wertung
GRAFIK	83%
SOUND	79%
STEUERUNG	72%
ATMOSPHÄRE	69%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **JAGGED ALLIANCE 2** oder **COMMANDOS 3** mochten.



UFO: Aftermath



EINGEKREIST Drei unserer Männer nehmen einen Grey in die Mangel, eine der vielfältigen Alien-Spezies.

GUT GERÜSTET Vor jeder Mission statten Sie Ihr Team mit Waffen und weiterer Ausrüstung aus.

Schleimige Aliens bedrohen die Welt und Sigourney Weaver hat grad Urlaub – **jetzt spielen Sie den Kammerjäger.**

Als Microprose 1994 den Genre-Mix **UFO: Enemy Unknown** veröffentlichte, fanden sich aufgrund der Verquickung von Runden- und abgespeckter Aufbaustrategie schnell zahlreiche Anhänger. Grund genug für den tschechischen Entwickler Altar Interactive, die taktische Alienjagd neu aufzulegen. **UFO: Aftermath** lädt Sie in einer düsteren Endzeit ab – fiese Außerirdische haben den Großteil der Menschheit vernichtet und beginnen mit der Invasion. Wie bereits 1994 starten Sie mit einer kleinen Spezialeinheit und nehmen erste Aufträge auf einer Weltkarte an. Im Einsatzgebiet gelandet, kommandieren Sie Ihre Truppen nicht mehr rundenweise, sondern spielen in Echtzeit mit der Möglichkeit, jederzeit zu pausieren und in Ruhe neue Befehle auszugeben. Mit den maximal siebenköpfigen Kommandotrupps absolvieren Sie festgelegte Missionstypen und schalten etwa eine bestimmte Anzahl der Invasoren aus oder bringen verlorene Basen in Ihren Besitz zurück und rüsten diese im Folgenden zu Militär-, Forschungs- oder Entwicklungsstützpunkten auf. In Letzteren sezieren Sie extraterrestrische Überbleibsel und entwickeln neue Waffensysteme. Darüber hinaus orten Sie im weiteren Spielverlauf fliegende Untertassen und setzen zum Abfangmanöver an. Gelingt Ihnen dann die Bergung der fremden Technologien, so treibt das die Forschung voran. Autor

TESTURTEIL
UFO: Aftermath

ENTWICKLER Altar
ANBIETER Vidis
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: - Internet: - 1 Sp./Packung

74

TESTCENTER Tech. unmöglich / Akzeptabel / Unzumutbar / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 1.200 1.800
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Dynamischer Spielverlauf
- + Taktik-Management-Mix
- + Charakterentwicklung
- − Triste Grafik
- − Monotone Missionsziele

GRAFIK	69%
SOUND	59%
STEUERUNG	68%
ATMOSPHÄRE	75%
SPIELDESIGN	71%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **UFO: ENEMY UNKNOWN** oder **JAGGED ALLIANCE 2** mochten.

MEINUNG
DAVID BERGMANN



UFO: Aftermath erreicht nicht die Qualität seines großen Vorbildes.

Da ist sie wieder, die packende **X-COM**-Atmosphäre. Wenn es mir gelingt, Alienkreuzer vom Himmel zu holen, lasse ich alles stehen und liegen und versuche Trümmerteile zu bergen, um meine Technologien auf Vordermann zu bringen. An einigen Stellen scheitert **UFO: Aftermath** jedoch am großen Vorbild: So verbringen Sie die ersten Spielstunden mit den immer gleichen Aufgaben in immer gleich aussehenden Städten. Erst mit dem Abschuss der ersten UFOs kommt Atmosphäre auf und der Mix aus fordernden Taktik-Einlagen und zugänglichem Managerpart in Fahrt. Einsteiger-Schreck: Das Echtzeit-Kampfsystem schraubt den ohnehin schon gesalzenen Schwierigkeitsgrad noch einmal in die Höhe, da die meist stärkeren Gegner blitzschnell reagieren können. Fans des Originals oder des Szenarios sollten einen Blick riskieren, anspruchsvollere Hobby-Taktiker greifen besser zu **Silent Storm**.



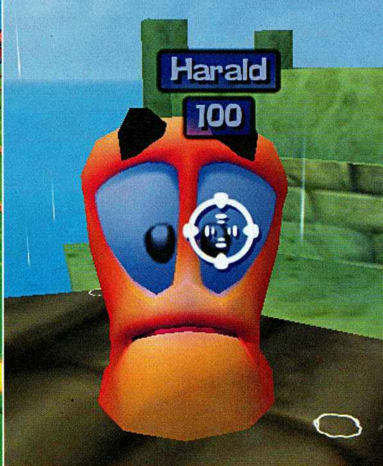
KONAMI
WENN DU IN DEN HIMMEL WILLST, KOMMST DU AN DER HÖLLE NICHT VORBEI!
Release: Oktober '03
PC CD-ROM
APOCALYPTICA
APOCALYPTICA™
Wenn die Hölle auf Erden ausbricht, ist der Himmel nicht weit.
In diesem Einzel- wie Mehrspielergame treten bis zu 16 Spieler gegeneinander an: Wahlweise auf der Seite Gottes oder Satans.
In solchen Extremsituationen sind herkömmliche Waffen natürlich fehl am Platz. Deshalb gibt es ein vernichtendes Spektrum
an Feuer- und Nahkampfwaffen und natürlich an Magie. Genau richtig, um der völlig verwüsteten Erde den letzten Schliff
zu geben. In der Third-Person-Perspektive durchstreifst du bizarre Landschaften und verlassene Orte.
Zum Beispiel mit der Kettensäge. Das Inferno wird untermalt von einem Soundtrack,
der jede Death Metal Kombo als Kirchenchor dastehen lässt. Mach dich auf den Weg und genieße die Apocalypse.
www.konami-europe.com | www.konamistyle-europe.com | www.apocalyptica.net
POWERED BY gamespy
PC CD-ROM



Worms 3D



HÖHENVORTEIL Die Landschaft lässt sich nun noch besser zum eigenen Vorteil ausnutzen.



FADENKREUZ Zum genauen Zielen wechseln Sie am besten in die Ego-Perspektive.

Nach vier regulären Teilen und einigen Ablegern schafft die Worms-Reihe endlich **den Sprung in die dritte Dimension.**

Grafisch waren die Vorgänger im wahrsten Sinne des Wortes eher flach, die Spieltiefe, vor allem im Multiplayer-Modus, war jedoch enorm. Die gute Nachricht vorweg: Die simplen Ballistik-Schlachten haben auch in 3D nichts von ihrer Faszination verloren. Dabei haben die Erfinder von Team 17 nicht nur äußerlich neue Wege beschritten. **Worms 3D** spielt sich auch anders als seine Ahnen. Das liegt zunächst nicht am Waffenarsenal. Das hat sich seit dem zweiten Teil kaum verändert. Nach wie vor bekriegen sich die zwei bis vier Würmer-Teams mit Granaten, Bazookas und Schrotgewehren, aber auch mit Superwaffen wie dem berüchtigten Super-Schaf oder der Zielsuchenden Taube. Was sich verändert hat, ist zum einen die Waffenwirkung. Die ehemals gefürchteten Splitterbomben beispielsweise lösen kaum noch Panik aus – ganz einfach, weil sich die Sprengkörper jetzt in drei statt nur in zwei Dimensionen verteilen. Zum anderen ist es vor allem bei den ballistischen Waffen wesentlich schwieriger geworden, den richtigen Winkel und die Kraft für einen Treffer abzuschätzen. Zudem absorbiert die Landschaft einen Großteil des Schadens. Es ist wesentlich effektiver, Gegner von der Klippe ins Wasser zu schubsen, als sie mit Dynamit zu beharken – was eigentlich schade ist. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
Worms 3D

ENTWICKLER Team 17
ANBIETER Atari
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN 30.10.2003
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 4, Netzwerk: 4, Internet: 4, 4 Sp./Packung

81

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 700 – 1000 – 1200
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Level-Generator
+ Spielmodi lassen sich anpassen
+ Online-Modus mit Liga (geplant)
- Kleinere Bugs und Kamerafehler
- Waffen-Balancing nicht perfekt

GRAFIK	74%
SOUND	79%
STEUERUNG	69%
ATMOSPHÄRE	49%
SPIELDESIGN	80%
EINZELSPIELER	70%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **WORMS WORLD PARTY** oder **GUNBOUND** mochten.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Im Multiplayer-Modus nach wie vor ungeschlagen!

Counter-Strike, Battlefield 1942, UT 2004 und die ganzen anderen Multiplayer-Hits haben Pause, wenn ich die Kollegen zum **Worms**-Duell an meinen Rechner bitte. Auch acht Jahre nach dem Erstling geht doch nichts über eine Runde mit Freunden nach Feierabend. Zwar ist die Konkurrenz mittlerweile stärker geworden. Den 2D-Mitbewerber **Gunbound** gibt es sogar kostenlos unter www.gunbound.web.id. Für mich ist das „Original" von Team 17 aber immer noch ungeschlagen. Sogar der Solo-Modus macht diesmal länger als ein Wochenende Spaß, was vor allem an den vielen unterschiedlichen Missionen liegt. Ich würde mir nur noch wünschen, dass die Entwickler die Waffenwirkungen noch einmal überarbeiten – manche ehemalige Superwaffe ist in 3D kaum noch zu gebrauchen – und dem Level-Generator die Option „Festland" spendieren. Bislang sind nur Inseln möglich.

1943:
WÄHREND DIE WELT
GREIFT EIN SCHATTE

DIE PRESSE IST FEUER UND FLAMME...

»Endlich ein rundenbasiertes Strategiespiel, dessen Grafik voll überzeugt!«
Alexander Geltenpoth, PC Action 10/2003, S. 70

»Seit ich die Betaversion von Silent Storm gespielt habe, ist Half-Life 2 auf meiner persönlichen Wunschliste auf den zweiten Platz gefallen.«
Rüdiger Steidle, PC Games 11/2003, S. 58

»Wer Jagged Alliance mochte, sich für Taktik und teambased Action interessiert, wird Silent Storm lieben!«
Kai Dahm, Gamigo, 05.10.2003







IM CHAOS VERSINKT
N NACH DER MACHT.

S² Silent Storm

DIE NEUE REFERENZ FÜR RUNDENBASIERTE TAKTIK-SPIELE?

Wir schreiben das Jahr 1943:
Eine internationale Eingreiftruppe begibt sich zwischen die brennenden Fronten des zweiten Weltkriegs.
Ihr Auftrag: streng geheimes Material tief hinter den feindlichen Linien aufzuspüren und sicherzustellen.

Koste es, was es wolle...

- Vollständig in 3D
- Spielbar auf Seiten der Alliierten oder der Achsenmächte
- Komplett zerstörbare Spielumgebungen
- Tag- und Nachtzyklus sowie realistische Wettereffekte
- Über 75 authentische Waffen

WWW.SILENTSTORM-ONLINE.DE








Empires: Die Neuzeit

Mit weniger Epochen, dafür **unterschiedlicheren Völkern und einem innovativen Upgrade-System** will der inoffizielle Nachfolger zu Empire Earth die alten Fans erneut begeistern.

Statt einer halben Million Jahre Menschheitsgeschichte in 14 Epochen bringt Empires „nur" fünf Zeitalter auf den Schirm, vom Mittelalter bis zum Zweiten Weltkrieg. Ansonsten protzt das Echtzeit-Strategiespiel nicht weniger mit nackten Zahlen als der umfangreiche Vorgänger: Beinahe 200 Einheiten, rund 70 Bauwerke und fast ebenso viele Upgrades stehen den neun Völkern zur Verfügung. Und es gibt reichlich Gelegenheit, alle einzusetzen. Neben drei Kampagnen mit insgesamt 18 Missionen laden Skirmish-Matches mit Karten-Generator und ein umfangreicher Multiplayer-Modus zum fröhlichen Schlachtenschlagen ein.

Von Nahwest nach Fernost

Der Aufstieg von Richard Löwenherz ist Thema des ersten Solo-Feldzuges. Der junge Prinz liefert sich auf französischem Boden einen erbitterten Machtkampf mit seinem abtrünnigen Bruder Henry. Während Richard anfangs nur auf sich selbst und eine Hand voll Getreue zählen kann, werden später aus den Scharmützeln ausgewachsene Feldschlachten mit Dutzenden von Rittern, Langbogenschützen und schwerem Belagerungsgerät. Die zweite Kampagne schickt die Spieler ins ferne Korea, wo der hierzulande wenig bekann-

te Admiral Yi die japanischen Invasoren aus dem Heimatland vertreiben will. Anders als der englische Bruderkrieg wird dieser Kampf vor allem auf See ausgetragen. Heereszug Nummer 3 kürt den amerikanischen Panzergeneral Patton zum Helden. Der schlägt sich zunächst mit den Streitkräften von Vichy-Frankreich in Nordafrika herum, bevor er dem Wehrmachts-Feldherren Rommel auf den Pelz rückt und schließlich nicht nur die deutschen Besatzer aus Frankreich vertreibt, sondern auch deren Pläne zum Bau einer Atombombe vereitelt.

Mehr Adventure als Strategie

Alle drei Kampagnen setzen mehr auf Abenteuer-Missionen im Stil von **Warcraft 3** denn auf klassische Echtzeit-Kost mit Basenbau und Massenschlachten. Oft müssen Sie ganz auf die Möglichkeit verzichten, Ressourcen abzubauen und Nachschub zu rekrutieren, und arbeiten sich stattdessen mit einer kleinen Kerntruppe von Einsatzziel zu Einsatzziel vor. Da gilt es, gegnerische Feldlager einzunehmen, strategisch wichtige Gebäude in die Luft zu jagen oder VIPs sicher durchs Feindesland zu geleiten. Neben den Primäraufgaben wartet oft eine Reihe von optionalen Aufträgen, bei deren Erfüllung etwa Verstärkungen winken. Wenn Sie beispielsweise in Pattons zweiter Mission zunächst alliierte Gefangene aus den deutschen Lagern in Nordafrika befreien, haben Sie es später etwas leichter, den gegnerischen Panzervorstoß am Kasserinenpass aufzuhalten. Wohlgemerkt leichter, nicht etwa leicht. Der Schwierigkeitsgrad von **Empires: Die Neuzeit** bringt schon auf der mittleren Stufe selbst Genre-Profis gelegentlich ins Schwitzen. So schön die Entwickler die Adventure-Missionen auch in Szene gesetzt haben – mit Sekundärzielen, Zwischensequenzen und abwechslungsreichen Aufgaben –, ein Problem plagt alle: Sie müssen ständig Zwangspausen einlegen und Ihre Gefolgsmänner verarz-

Vom Mittelalter **in den Zweiten Weltkrieg**

Das Beispiel England zeigt, über wie viele Sonderfähigkeiten, Upgrades und Einheiten die Zivilisationen im Lauf der Zeit verfügen. Vor dem Ersten Weltkrieg können Sie sich als Engländer entscheiden, ob Sie künftig für Deutschland, die USA oder Großbritannien in die Schlacht ziehen wollen. Wir haben uns für Letzteres entschieden und beschreiben die Erweiterungen und Truppen.

England — ab 1900

Wirtschaft
- ☐ Stärkere, gesündere Bürger, die mehr Ressourcen tragen können
- ☐ Mehr Nahrung und Holz beim Start
- ☐ Ressourcen in der Umgebung werden aufgedeckt
- ☐ Kornkammern produzieren automatisch Nahrung
- ☐ Bergwerke produzieren automatisch Gold und Eisenerz
- ☐ Begonnene Gebäude werden automatisch vollendet

Militär
- ☐ **Ballistik:** Fernkampfeinheiten treffen bewegliche Ziele
- ☐ **Bombardierung:** Kanonen schießen auch über Mauern hinweg
- ☐ **Ausrüstungsbeute:** Verlassene Artillerie wird beschlagnahmt
- ☐ **Flaggschiff:** Ein beliebiges Schiff wird zum Flaggschiff, das Brandgeschosse abfeuert
- ☐ **Geheimdienst:** Hebt vorübergehend den Nebel des Krieges auf
- ☐ **Speergruben:** Fallen, die gegnerische Einheiten töten

Geheimprojekte
- ☐ **Kanalsturm:** Gewitter beschädigt Schiffe
- ☐ **Tot oder entehrt:** Vorübergehender Angriffsbonus, aber langsamere Einheiten
- ☐ **Feudale Bande:** Alle Einheiten in der Produktionsschleife werden sofort fertig gestellt
- ☐ **Söldner:** Eine zufällig zusammengewürfelte kleine Armee erscheint
- ☐ **Schürfstelle:** Legt eine neue Goldader frei
- ☐ **Proklamation:** Heilt sofort alle Einheiten

Spezialeinheiten
- **Langschwertkämpfer:** Kann mit seinem Schild Pfeile abwehren
- **Highlander:** Durchschlagender Nahkampfangriff
- **Armbrustschütze:** Verlangsamt getroffene Einheiten und fügt ihnen dauerhaft Schaden zu
- **Vikar:** Bekehrt feindliche Einheiten und heilt eigene
- **Trommler:** Benachbarte Einheiten nehmen weniger Schaden
- **Stabsarzt:** Erweckt Tote (Feinde laufen über) und heilt Verwundete
- **Tribok:** Schleudert Pest-Leichen und vergiftet Feinde
- **Pechkocher:** Erzeugt eine Flammenwand
- **Barkasse:** Repariert beschädigte Schiffe
- **Flaggschiff:** Feuert Brandgeschosse ab

Großbritannien — 950 - 1900

Wirtschaft
- ☐ **Trafalgar Square:** Weltwunder, das die gesamte Karte aufdeckt und die Ausbildungszeit neuer Einheiten verkürzt

Militär
- ☐ **Landminen:** Ersetzen die veralteten Speergruben

Geheimprojekte
- ☐ **Antibiotika:** Erhöht die Gesundheit aller Bürger und Soldaten
- ☐ **Leihpacht:** Ersetzt das Projekt Söldner
- ☐ **Motorisierter Transport:** Beschleunigt alle Landeinheiten
- ☐ **New Forest:** Forstet ein ödes Stück Land wieder auf
- ☐ **RAF:** Erhöht die Leistung aller Flugzeuge
- ☐ **Mine sabotieren:** Zerstört eine gegnerische Mine

Einheiten
- **Sanitäterin:** Ersetzt den Stabsarzt
- **Kommandosoldat:** Getarnter, schneller Allterrain-Nahkämpfer
- **SAS-Agent:** Kann schwimmen und Sprengsätze legen
- **Schützenpanzer:** Schneller Infanterietransporter
- **Amphibienpanzer:** Fährt an Land wie auf dem Wasser; verursacht Brände
- **C-47 Dakota:** Wirft Fallschirmjäger ab


CINEMASCOPE Stimmungsvoll inszeniert, gut synchronisiert, zahlreich und lang – die Zwischensequenzen sind den Designern wirklich gut gelungen.



KLAR ZUM ENTERN An der Seite von Admiral Yi tragen Sie im koreanischen Befreiungskrieg Seeschlachten aus. Das Wasser ist eines der grafischen Highlights.

ten, bevor es zum nächsten Schauplatz weitergeht. Das stört auf Dauer den Spielfluss. **Warcraft 3** hat das mit Heiltränken deutlich eleganter gelöst.

Reise durch die Jahrhunderte

Zwar decken die drei Kampagnen fast alle Zeitalter ab, so richtig zur Geltung kommt der umfangreiche Technikbaum aber erst in Mehrspieler-Partien oder Skirmish-Matches gegen Computergegner. Jede Epoche bringt frische Streitkräfte, Upgrades und Gebäude mit sich, wobei vorhandene meistens automatisch auf den neuesten Stand gebracht werden. Sehr schön: Statt wie in **Warcraft 3** für jede Einheit drei Dutzend verschiedene Aufrüststufen einzeln zu erforschen, konzentrieren sich in **Empires** sämtliche Upgrades auf Universität und Hauptgebäude und werden nach Belieben auf die Truppentypen verteilt. Verbesserte Panzerung beispielsweise lässt sich Langbogenschützen ebenso anpassen wie Langstreckenbombern. Schade: Pro Einheitenklasse ist nur jeweils ein Rüstsatz zulässig. Hochgeschwindigkeits-Jeeps mit doppelter Durchschlagskraft und Extra-Schutz sind nicht möglich.

Historische Zaubersprüche

Nicht nur das Militär macht ständig Fortschritte, auch auf der zivilen Seite gibt's einiges zu entdecken. Jedes Volk baut auf eine Reihe einzigartiger Spezialfähigkeiten – manche davon dauerhaft, manche nur zweimal zu gebrauchen. Einige stehen von Beginn an zur Verfügung, andere entwickeln sich erst im Lauf der Jahrhunderte. Die Engländer zum Beispiel decken beim Spielstart sämtliche Rohstoffvorkommen in der Umgebung auf und sparen sich so das lästige Erkunden der Karte. Außerdem errichten sie Neubauten im Handumdrehen und benötigen keine Arbeiter, um Eisenerz und Gold abzubauen. Die Koreaner starten dafür mit zusätzlichen Handlangern und machen jeden getöteten gegnerischen Bürger zum Leibeigenen. In späteren Zeitperioden entfesseln die Asiaten einen Taifun, der Land- und Lufteinheiten schweren Schaden zufügt, oder lichten in einem bestimmten Abschnitt

Logitech

GEZOCKT WIRD, FALLEN SPIESSER

Logitech Gameware. Es liegt in Deinen Händen.



Logitech® MOMO® Racing Force Feedback Wheel

- >> Exklusives **Vollgummi-Design von MOMO**
- >> **Force Feedback-Technologie** für extrem realistisches Fahrerlebnis
- >> **Rutschfeste Gas- und Bremspedale**
- >> **6 programmierbare Tasten und 2 Schalthebel**
- >> **Lenkradeinschlag**
- >> USB-Anschluss, 2 Jahre Garantie

€ 149,99*





Logitech® Extreme™ 3D Pro

- >> **12 leicht erreichbare und programmierbare Tasten**
- >> **Auto Fire Button**
- >> **Drehgriff** zur exakten Steuerung von Ruder, Richtung oder Ansicht
- >> Gummiüberzogener **8-Wege-Coolie Hat**
- >> **Drehbarer präziser Schubregler**
- >> USB-Anschluss, 2 Jahre Garantie

€ 34,99*

THX [neu]

Logitech® Z-5300

- >> 5.1-Multimedia-Sound-System **mit THX-Zertifikat und echten 305 Watt (RMS)**
- >> **Aluminium-Phase-Plugs für verzerrungsfreien Sound**
- >> **Stereo-, 4-Kanal- und 5.1-Sound kann in 5.1-Surround-Sound** verwandelt werden
- >> **Preisgekrönter, patentierter Subwoofer** für doppelte Basspower
- >> 2 Jahre Garantie

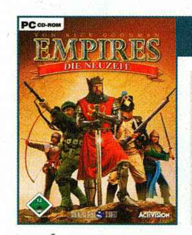
€ 279,99*



aLogitech® MX™ 500

- >> **Optische MX-Technologie mit 800-dpi-Sensor, erfasst und verarbeitet 4,7 Megapixel pro Sekunde**
- >> **8 voll programmierbare Sondertasten**
- >> **Geringes Gewicht** für extrem schnelle Reaktionen
- >> USB-Anschluss, 5 Jahre Garantie

€ 49,99*



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 3 Kampagnen mit 18 Missionen
- Skirmish-Modus mit Kartengenerator
- 200 Einheiten, 70 Upgrades und Einheiten
- 5 Epochen
- 9 einzigartige Völker

Zahlen & Fakten

Genre:	Echtzeit-Strategie
Vergleichbare Spiele:	Age of Mythology, Rise of Nations
Entwickler:	Stainless Steel Studios
Vom gleichen Entwickler:	Empire Earth
Publisher:	Activision
Adresse des Publishers:	Brunnfeld 2-6, 93133 Burglengenfeld
Telefon des Publishers:	0190-510055 (€ 0,62/Min.)
Offizielle Website:	www.empiresrts.de
Website des Publishers:	www.activision.de
Website des Entwicklers:	www.stainlesssteelstudios.com
Beste Fansite:	-
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-510055 (€ 0,62/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 50,-
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch mit 40 Seiten
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	40 Stunden

Im Wettbewerb

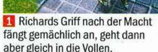
	Empire Earth	Rise of Nations	Empires: Die Neuzeit	Pro & Contra
GRAFIK	**71**	**85**	**79**	+ Detaillierte Modelle + Wasser und Himmel sehr gelungen + Schöne Spezialeffekte – Unpassende Texturen, durchwachsene Animationen
Detailreichtum Spielwelt	71	86	83	
Detailreichtum Spielwelt	71	86	83	
Vielfalt der Spielwelt	73	87	77	
Animation der Objekte	76	92	78	
Effekte	73	73	85	
SOUND	**81**	**86**	**59**	+ Soundeffekte ganz okay – Zu wenige Einheitenkommentare – Soundtrack zum Abschalten
Musik	82	87	44	
Soundeffekte	80	82	71	
Stimmen/Kommentar	79	60	59	
STEUERUNG	**78**	**90**	**87**	+ Komfortable Tastaturkürzel + Hält sich an Echtzeit-Standards – Ohne Tastatur schwer zu steuern
Bedienungskomfort/Navigation	78	90	85	
Präzision der Steuerung	91	90	90	
Übersichtlichkeit/Perspektive	56	90	87	
ATMOSPHÄRE	**75**	**71**	**79**	+ Zahlreiche Zwischensequenzen + Drei sehr verschiedene Szenarien – Manchmal etwas langatmig erzählt
Spannung/Überraschungen	74	23	71	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	80	85	82	
Story/Dialoge/Kommentare	85	25	80	
Inszenierung	75	70	80	
SPIELDESIGN	**79**	**73**	**80**	+ Knackiger, aber fairer Schwierigkeitsgrad + Adventure-Missionen – Zu viele Adventure-Missionen – Mäßige Truppen-KI
Komplexität/Spieltiefe	91	74	90	
Einsteigerfreundlichkeit	72	82	70	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	70	82	69	
Verhalten der Computerfiguren	71	87	73	
Innovation	75	72	70	
MEHRSPIELERMODUS	**81**	**79**	**85**	+ Nach Wunsch konfigurierbar + Unterschiedliche Völker + Für Aufbauspieler und Rusher geeignet
Abwechslung der Spielmodi	70	70	70	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	75	82	80	
Einstellungsmöglichkeiten	90	92	95	
TEST-AUSGABE:	PCG 11/03	PCG 12/03	PCG 12/03	
WERTUNG:	**80**	**79**	**82**	

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve







1 Richards Griff nach der Macht fängt gemächlich an, geht dann aber gleich in die Vollen.



2 Die Adventure-Missionen nehmen etwas überhand. Wo bleibt die Echtzeit-Strategie?



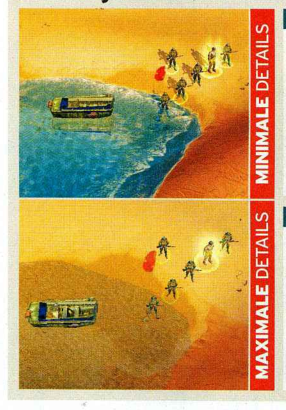
3 Frische Einheiten und ein anderes Spielflair verleihen der Korea-Kampagne neuen Schwung.



4 So ganz das Wahre ist auch der Fernost-Feldzug nicht. Vielleicht klappt's ja mit General Patton?

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal



PROZESSOR



Angesichts der brachialen Echtzeit-Schlachten von **Empires** kommt es vor allem auf einen schnellen Prozessor an. Besonders die Berechnung der aufwendigen Schatten benötigt viel CPU-Leistung. Erst mit 2.200 MHz sollten Sie den volumetrischen Schatten auswählen. Im Bereich zwischen 2.100 MHz und 1.600 MHz wählen Sie die Einstellung „Simple" aus. Bei weniger als 1.600 MHz sollten Sie die Schatten komplett deaktivieren. Gerade bei Massenschlachten kann dadurch fast eine Verdoppelung der Spielgeschwindigkeit erzielt werden. „Model Detail" bringt recht wenig.

RAM

128 MB

256 MB

512 MB

1.024 MB

Mit 256 MByte gerät der Spielablauf gelegentlich ins Stocken. Mit 512 MByte sind Sie dagegen auf der sicheren Seite.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE
KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE
KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE
KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100, Geforce3 Ti-200/500, Geforce FX 5200/5200 Ultra

KLASSE 3	KLASSE 4
Geforce4 Ti-Serie, Radeon 9500/9600/9600 Pro, Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/9700 (Pro), Radeon 9800 (Pro), Geforce FX 5800 (Ultra), Geforce FX 5900 (Ultra)

Die Grafikkarte kommt weniger ins Schwitzen. Eine schnelle CPU vorausgesetzt, erreichen Sie auch mit einer Geforce3 Ti-200 ordentlich spielbare Ergebnisse. Um mit einer Geforce2 Ti oder einer Geforce4 MX-440 spielen zu können, sollten Sie die Farbtiefe auf 16 Bit reduzieren. Die Geforce2 MX hat gerade noch genügend Leistung für 800x600 bei 16 Bit. Setzen Sie zudem den Regler für die Grafikqualität auf einen mittleren Wert. Besitzer einer Grafikkarte der dritten Klasse können für eine bessere Bildqualität 2x Kantenglättung und 4:1 anisotrope Texturfilterung aktivieren.

BESCHAULICH In den wenigsten Kampagnenmissionen errichten Sie klassische Echtzeit-Lager. Meistens ziehen Sie nur mit einer Hand voll Truppen in die Schlacht.

VERZWEIFLUNGSTAT Panzer gegen Kavallerie – im Mehrspielermodus sind solche Begegnungen keine Seltenheit. Die Reiter halten sich erstaunlich gut.

DURCHBRUCH Mit Pattons Panzerarmee greifen Sie in der dritten Kampagne die schwer befestigten deutschen Stellungen an.

des Schlachtfelds dauerhaft den Nebel des Krieges. Die Franzosen hindern ihre Gegner kurze Zeit daran, Rekruten auszubilden, oder roden auf Knopfdruck große Waldgebiete. Solche besonders kraftvollen Zaubersprüche können durchaus das Kriegsglück wenden.

Doppelte Staatsbürgerschaft

Engländer, Franzosen, Chinesen und Koreaner bilden die vier Basisfraktionen von **Empires: Die Neuzeit**. Deutschland, Russland, Großbritannien, die USA und die Französische Republik stoßen erst nach dem Imperialen Zeitalter hinzu und ersetzen die vorhandenen. Engländer müssen sich dann entscheiden, ob sie sich den Amerikanern, den Deutschen oder dem Vereinigten Königreich anschließen. Aus Koreanern werden Russen, Franzosen oder ebenfalls Amerikaner. Zwar unterscheiden sich die Parteien nicht so stark wie etwa in **Warcraft 3**. So sind sie alle auf die gleichen Rohstoffe (Nahrung, Eisenerz, Gold und Holz) angewiesen. Dennoch muss beispielsweise ein koreanischer General anders taktieren als ein britischer, um die dem Volk eigenen Truppen und Spezialfähigkeiten richtig einzusetzen.

Bonbonbunter Weltkrieg

Schon die Grafik des Vorgängers stieß auf geteilte Resonanz: technisch zwar ohne Fehl und Tadel, doch mit ihrem bonbonfarbenen Spielzeug-Look nicht jedermanns Sache. **Empires** behält diese eigenwillige Optik bei, wenn auch Detailgrad, Texturen und Effekte dem Stand der Technik angepasst wurden. Ähnlich zweischneidig die Animationen: Während Fußsoldaten und Arbeiter ganz natürlich übers Schlachtfeld marschieren, sorgen Panzer, Trucks und die Kavallerie für Stirnrunzeln, weil sie wie Luftkissenboote über die Wiesen gleiten. Beinahe ein Totalausfall ist die Audioabteilung: Nicht nur, dass die Einheiten mit den immer wieder gleichen Kommentaren nerven, die Musik klingt wie auf einem billigen 80er-Jahre-Synthesizer eingespielt. Da hilft nur noch abschalten. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
Empires: Die Neuzeit

ENTWICKLER Stainless Steel	**ANBIETER** Activision
PREIS Ca. € 50,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: 8 · Internet: 8 · 1 Sp./Packung

82

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal
Prozessor in Megahertz: 800 · 1600 · 2200
Arbeitsspeicher: 128 MB · 256 MB · 512 MB · 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 · Klasse 2 · Klasse 3 · Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Gewaltige Spieltiefe
+ Interface-Raffinessen
+ Sehr guter Multiplayer-Modus
- Schlechte Truppen-KI
- Für Einsteiger zu schwierig

GRAFIK	79%
SOUND	59%
STEUERUNG	87%
ATMOSPHÄRE	78%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	85%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **EMPIRE EARTH** oder **RISE OF NATIONS** mochten.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Experimente haben die **Empires**-Macher nicht gewagt, sondern sich auf die Stärken des Vorgängers besonnen.

Man merkt, dass **Empires**-Chefdesigner Rick Goodman selbst begeisterter Echtzeit-Stratege ist. Die vielen Detailverbesserungen, etwa bei der Bedienung (Bomber werden einfach auf Knopfdruck angefordert), im Upgrade-System oder dem üppigen Multiplayer-Modus, lernt man mit jeder neuen Partie mehr zu schätzen. Allerdings beschränken sich die Neuerungen im Wesentlichen auf Feintuning. Wer **Age of Mythology**, **Warcraft 3** oder **Empire Earth** gespielt hat, bekommt wenig Überraschendes geboten. Ich hätte mir in den Kampagnen weniger, dafür spannendere Adventure-Missionen und vor allem mehr klassische Echtzeit-Einsätze gewünscht. Aber es bleiben ja immer noch Skirmish-Matches und Partien gegen menschliche Mitspieler.

IDYLLISCH Alles in allem wirkt die Grafik von Railroad Tycoon eher durchwachsen, ist aber immerhin nett anzusehen.

PC Games Award STRATEGIE 12/2003

Railroad Tycoon 3

Nach fünf Jahren Stillstand rollt der Railroad Tycoon wieder – **ebenso einsteigerfreundlich und komplex wie eh und je.**

Wer glaubt, Museumsbesuche seien langweilige Zeitverschwendung, der wird vom dritten Teil der bekannten Wirtschaftssimulations-Reihe eines Besseren belehrt. Die 16 Einzelspielerszenarien werden Ihnen als Museum präsentiert, in dem Sie ein kundiger Sprecher durch beinahe zwei Jahrhunderte Eisenbahngeschichte führt. Diese beginnt 1840 mit der ersten transkontinentalen Eisenbahn Amerikas und endet 2050 mit einer fiktiven Umweltkatastrophe, durch die Kalifornien beinahe auf dem Grund einer Erdspalte landet.

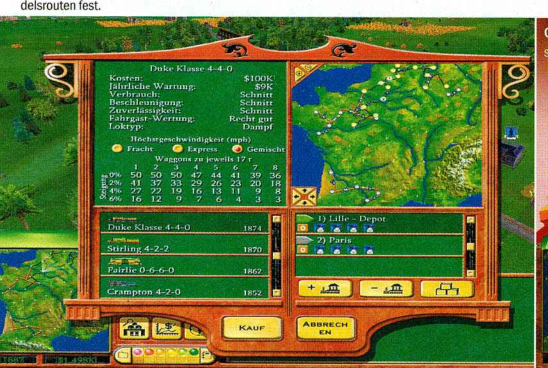
Dreidimensionales Sehvermögen

Railroad Tycoon 3 spielt sich grundsätzlich wie der Vorgänger: Als aufstrebender Eisenbahnmogul landen Sie auf einem bereits besiedelten Landstrich, vernetzen Städte mit Schienensträngen und versuchen, sich mit Personen- und Gütertransporten eine goldene Nase zu verdienen. Die auffälligste Neuerung findet sich daher zweifellos im grafischen Bereich: Das Spiel findet nun komplett in 3D statt. Die Optik überzeugt einerseits mit hübschen Gebäuden und Eisenbahnen sowie spiegelndem Wasser, enttäuscht aber auch mit trist-grünem Leveldesign und Städten, die lediglich aus einer Hand voll auf Gras gebauten Häusern bestehen. Dafür läuft **Railroad Tycoon 3** angenehm flüssig. Und das, obwohl der Übergang zwischen Übersichtskarte und Spielbildschirm in **Railroad Tycoon 3** fließend ist: Wenn Sie die Ansicht herauszoomen, schweben Sie in luftiger Höhe über den großen Spielfeldern, während Sie einige Mausradumdrehungen später bereits das Räderwerk Ihrer Dampfloks bewundern können.

What you see is what you get

Überhaupt hat sich das Entwicklerteam von Poptop Software wie bereits bei beiden

FAHRKARTEN, BITTE! Hier legen Sie neue Handelsrouten fest.





GRELL Auch wenn es gewöhnungsbedürftig aussieht – anhand dieser Darstellung sehen Sie sofort, wie Sie Ihr Schienennetz am besten aufbauen.

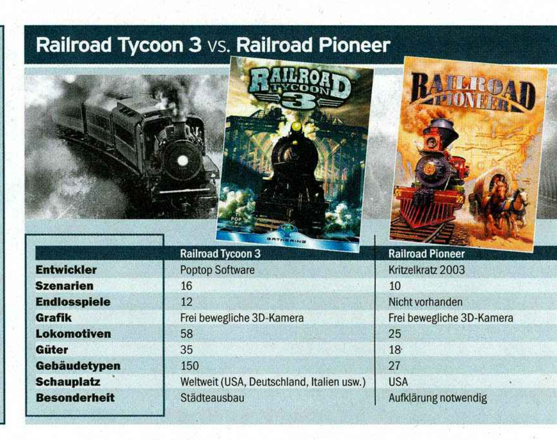
MEINUNG
DAVID BERGMANN



Eine WiSim, die Einsteigern das Leben nicht unnötig schwer macht, Profis jedoch mehr als genug Raum lässt, an allen möglichen Wirtschaftsschrauben zu drehen.

Railroad Tycoon 3 erfüllt gleich zwei Wünsche auf einmal. So wurde der Vorgänger konsequent weiterentwickelt und Hobby-Eisenbahner dürfen endlich Tunnel oder Brücken bauen und selbst Fabriken aus dem Boden stampfen. Außerdem ist der **Tycoon** auch für sich eine rundum gelungene Wirtschaftssimulation, die Einsteigern das Leben nicht unnötig schwer macht, Profis jedoch mehr als genug Raum lässt, an allen möglichen Wirtschaftsschrauben zu drehen, bis das Feintuning sitzt. Karteneditor, Mehrspielermodus und eine Benutzeroberfläche, die dem Spieler ganz ohne Tabellenwust alle wichtigen Informationen offenbart, runden das durchdachte Konzept ab. Doch auch **Railroad Tycoon 3** ist nicht perfekt. So gibt es kleine Unstimmigkeiten beim Schienenbau, da die automatische Ausrichtung oftmals so gar nicht das tut, was der Spieler erwartet, und man mühsam jeden Meter einzeln legen muss. Außerdem bietet die dritte Auflage nur wenige echte Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger, auch wenn viele Features den letzten Feinschliff bekommen haben.

Railroad Tycoon 3 VS. Railroad Pioneer



	Railroad Tycoon 3	Railroad Pioneer
Entwickler	Poptop Software	Kritzelkratz 2003
Szenarien	16	10
Endlosspiele	12	Nicht vorhanden
Grafik	Frei bewegliche 3D-Kamera	Frei bewegliche 3D-Kamera
Lokomotiven	58	25
Güter	35	18
Gebäudetypen	150	27
Schauplatz	Weltweit (USA, Deutschland, Italien usw.)	USA
Besonderheit	Städteausbau	Aufklärung notwendig

Tropico-Teilen auf eine äußerst eingängige Form der Benutzerführung verstanden. Alle wichtigen Daten werden direkt auf dem Spielfeld dargestellt. Via Mausklick sehen Sie so beispielsweise anhand von farblichen Markierungen, in welchen Städten bestimmte Waren wie Eisen, Holz oder Weizen besonders gut zu verkaufen sind und wo Sie garantiert auf Ihrer Lieferung sitzen bleiben. Auf die gleiche Weise erkennen Sie binnen Sekunden, welche Züge lukrative Handelsrouten abfahren. Bereits das Erstellen ebendieser Routen ist wesentlich einfacher als im Konkurrenten **Railroad Pioneer**. Auf einer Übersichtskarte markieren Sie mindestens zwei Bahnhöfe, die auf der Route angefahren werden sollen, kaufen die gewünschte Lok (nicht jedes Feuerross taugt für alle Frachtgüter oder steigungsbedingte Widrigkeiten) und sind bereits fertig. Die Beladung jeder Tour übernimmt der Computer für Sie und sorgt dafür, dass beinahe alle Fahrten zumindest etwas Geld abwerfen – Sie stöbern lediglich Anbieter und Abnehmer auf. Auch vor Zusammenstößen müssen Sie sich nicht fürchten – **Railroad Tycoon** kommt auch im dritten Anlauf ohne Signale oder Weichen aus.

Der frühe Vogel fängt den Wurm

So lassen sich die ersten Missionen überstehen und Einsteiger finden dadurch leicht ins Spiel. Echte Tabellenkalkulierer beginnen dagegen bereits am Anfang damit, was im späteren Spielverlauf unausweichlich wird: Sie nutzen die zahlreichen Wege zur perfekten Wirtschaft, die unter der greenhornfreundlichen Oberfläche schlummern. Dann werden Handelsrouten per Hand optimiert, da der Computer nie den optimalen Profit herauskitzelt, die vorhandenen Städte erweitert, um mit Hotels oder Restaurants zusätzliche Kohle zu verdienen, oder gegnerische Eisenbahngesellschaften durch geschickte Börsenspekulationen torpediert. Wer erfolgreich handelt, fördert Firmengründungen in größeren Städten. Mit den dann entstehenden Spielzeugfabriken oder Brauereien lässt sich nicht nur prima handeln – die mitunter höchst lukrativen Unternehmen lassen sich bei ausreichend Bargeld auch ins eigene Imperium integrieren. Alternativ können Sie zusätzliche Produktionsstätten selbst errichten – die nötige Portokasse vorausgesetzt.

DAVID BERGMANN



WETTSTREIT Anhand dieser Bilanz erkennen Sie, wie gut Sie im Vergleich zur Konkurrenz dastehen.



TESTURTEIL
Railroad Tycoon 3

ENTWICKLER Poptop Software
ANBIETER Take 2
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 4, Internet: 4, 1 Sp./Packung

87

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 400 – 1.200 – 1.600
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Einsteigerfreundlich
- + Herausfordernde Szenarien
- + Intuitives Interface
- − Kleinere Steuerungsprobleme
- − Wenig echte Neuerungen

GRAFIK	78%
SOUND	70%
STEUERUNG	76%
ATMOSPHÄRE	75%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	85%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RAILROAD PIONEER** oder **RAILROAD TYCOON 2** mochten.



WIE AUF DEM DACHBODEN Zwar brennt Railroad Pioneer kein Grafikfeuerwerk ab, macht in der 3D-Ansicht aber zumindest Modelleisenbahner neidisch.

Railroad Pioneer

Die Bahn kommt ... leider nicht immer pünktlich. Mit etwas Pioniergeist und der ersten transkontinentalen Eisenbahn Amerikas zeigen Sie, wie's besser geht.

Willkommen im Jahre 1830. Knapp acht Jahrzehnte, bevor Henry Ford sein erstes Automobil vom Fließband laufen lässt, boomt die Eisenbahn. Kein Wunder, sind die Feuerrösser doch wesentlich komfortabler als klapprige Kutschen. Was dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten zum industrialisierten Glück noch fehlt, ist eine transkontinentale Eisenbahnverbindung von Ost nach West. Als findiger Unternehmer wittern Sie die ganz große Kohle und eröffnen Ihre eigene Eisenbahngesellschaft in New York. Von dort aus verlegen Sie in den zehn Missionen der Einzelspielerkampagne ein Gleisnetz bis nach Kalifornien.

Kundschafter vor Kundschaft

Wer annimmt, bei **Railroad Pioneer** handle es sich um eine Wirtschaftssimulation im Stil von **Railroad Tycoon**, der irrt. Zu Beginn jeder Mission hüllt ein Nebel die Welt in ungewisse Dunkelheit. Sie sehen lediglich Ihre Ausgangsstadt, deren Bürgermeister begierig auf Handelspartner wartet. Ihre erste Aufgabe besteht also darin, einige Erkundungstrupps zusammenzustellen. An Bord des Planwagens: ein Pionier, der das umliegende Gebiet erkundet, sowie ein Prospektor, der jeweils ein gefundenes Ressourcenfeld wie etwa Holzfällereien oder Schaffarmen erschließt und so für Sie zugänglich macht. Falls Sie noch einen Flößer oder Ballonfahrer in den Treck packen, dürfen Sie auch Wasserwege auskundschaften oder über Bergketten hinwegschweben – beides ist nötig, um Brücken oder Tunnel bauen zu können, da sich Ihre feigen Gleisarbeiter nicht in unbekanntes Terrain begeben.

Doch in den Weiten der Vereinigten Staaten lauern auch Gefahren auf die fleißigen Pioniere – signalisiert durch verstreute Gefahrenfelder. Um sich gegen wild gewordene Bären und schießwütige Banditen zu schützen, heuern Sie für viel Geld Trapper, Revolverhelden oder Indianer als Begleitschutz an, die jeweils ein Gefahrenfeld neutralisieren. Die hohen Anfangskosten sind schnell vergessen, wenn die ersten Bonusfelder auf den Karten erscheinen. Sofern Sie diese rechtzeitig bemerken und mit Ihren Truppen schnell genug sind, gibt's mitunter saftige Finanzspritzen.

WiSim light

Nachdem die ersten Rohstofflieferanten und vielleicht sogar eine zweite Stadt aufgestöbert sind, geht's endlich an den Bau der ersten Schienen. Der funktioniert bei **Railroad Pioneer** kinderleicht: Entweder Sie bestimmen die Routenführung selbst oder lassen vom Programm die schnellste Verbindung ermitteln. Im Werksviertel Ihrer Stadt geben Sie den Bau eines von insgesamt 25 Lokomotivtypen wie Consolidation oder Camleback in Auftrag und koppeln im örtlichen Bahnhof die ebenfalls frisch produzierten Waggons an; hier gibt es zehn verschiedene Modelle vom einfachen Personen- über den Kühl- bis hin zum Waffenwagen.

Jetzt legen Sie erste Handelsfahrten fest. Ein Klick auf den Startbahnhof und das entsprechende Menü öffnet sich. Jetzt wählen Sie die zu transportierenden Güter aus und legen den Zielort fest – fertig! Ebenso komfortabel lassen sich permanente Handelsrouten einrichten. Um dem Spieler unnötige Sucharbeit zu ersparen, sind jene Zielbahnhöfe farblich gekennzeichnet, die am meisten Geld für die transportierten Güter bezahlen – so knüpfen Sie spielend profitable Handelsbeziehungen.

Verordnete Langeweile

Den eben beschriebenen Ablauf spulen Sie in den zehn Missionen der Kampagne spätestens nach dem dritten Einsatz automatisch ab. Und warten. Denn wenn die wichtigsten Rohstoffe lokalisiert und die Züge auf ihren Touren sind, gibt es für den Spieler nicht mehr viel zu tun. Hin und wieder schicken Sie einen Erkundungstreck auf der Su-



FORTSCHRITT In regelmäßigen Abständen erforschen Sie neue Loks.

Konkurrenzkampf

Etwas Abwechslung kommt ins Spiel, wenn Sie oder ein Konkurrent einen Handelskrieg anzetteln. Nur so ist es möglich, von Gegnern kontrollierte Städte einzunehmen.



1 Wer sich an ein gegnerisches Gleissystem anschließt, kann den nächstgelegenen Bahnhof anfahren. Diese Entscheidung sollte gut überlegt sein, denn jetzt geht es um Schnelligkeit.



2 Sobald ein gegnerischer Bahnhof zum ersten Mal mit Waren beliefert wird, beginnt der Handelskrieg. Wer in einem bestimmten Zeitraum am meisten Umsatz generiert, gewinnt.



3 So schnell wie möglich werden Passagiere und benötigte Waren geliefert. Lediglich in Handelskriegen kommen Angebot und Nachfrage wirklich zur Geltung.



4 Der Gegenspieler war schneller und besitzt in der eroberten Stadt das Monopol. 58 Tage lang können wir hier nichts produzieren und absetzen.

che nach Bonusfeldern in die Wildnis, kümmern sich um die Wartungsarbeiten an Zügen und Waggons oder akzeptieren Sonderaufträge, die zusätzliches Geld in die Kasse bringen. Davon abgesehen gondeln Sie gelassen dem Missionsziel entgegen, das meist daraus besteht, eine bestimmte Menge einer bestimmten Ware in eine bestimmte Stadt zu liefern. An bestehenden Routen müssen Sie nichts mehr ändern – was einmal Gewinn abwirft, bleibt lukrativ. Das ist für echte Simulationsfans zwar ein Graus, sorgt aber dafür, dass **Railroad Pioneer** spielbar bleibt. Aussagekräftige Statistikbildschirme sucht man nämlich vergebens – sich hier stärker auf Angebot und Nachfrage zu konzentrieren wäre unmöglich, da man aufgrund fehlender globaler Übersichten ständig eine Stadt nach der anderen abklappern müsste.

Nicht zu Ende gedacht

Dabei hatte das Team von Kritzelkratz 2003 (**Far West**) einige gute Ideen. So sammeln Ihre Loks für zurückgelegte Kilometer und generierten Umsatz Erfahrungspunkte, mit denen Sie beispielsweise Geschwindigkeit und Zugkraft verbessern – Ihre Lieblings-Loks dürfen Sie sogar in die nächste Mission übernehmen. Für die Entdeckung neuer Handelsposten werden Ihnen darüber hinaus Handelspunkte gutgeschrieben, mit denen sich verschiedene Gebäude aufrüsten lassen – übrigens die einzige Möglichkeit, mehr oder weniger aktiv Einfluss auf die Stadtentwicklung zu nehmen. Diese können Sie ansonsten bestenfalls durch Warenlieferungen beeinflussen: Wo verstärkt Korn geliefert wird, entsteht früher oder später eine Bäckerei. Auf das Spielgeschehen haben solche Firmengründungen leider kaum Einfluss.

DAVID BERGMANN

MEINUNG
DAVID BERGMANN



Selbst blutige Simulationsneulinge werden sich in den trägen Missionen recht schnell langweilen.

Eigentlich bin ich kein Freund ausufernder Statistikbildschirme, doch bei **Railroad Pioneer** wäre mehr tatsächlich einmal mehr gewesen. Das kinderleichte Erstellen lukrativer Handelsrouten ist zwar einsteigerfreundlich, doch selbst blutige Simulationsneulinge werden sich in den trägen Missionen recht schnell langweilen. Da helfen auch die manierliche Märklin-Optik mit dampfenden Loks oder die Handelskriege nichts. Letztere bringen zwar etwas Abwechslung ins Spiel, fordern dank schwacher KI-Gegner aber kaum. Kurzweil bietet dagegen der Mehrspielermodus, in dem Sie mit menschlichen Mitspielern um das Tuff-Tuff-Monopol buhlen. Wenn Ihnen klassische Wirtschaftssimulationen zu trocken sind, könnte Ihnen **Railroad Pioneer** mit seinem interessanten Aufklärungsaspekt zumindest eine gewisse Zeit Spaß machen – echte Tabellenkalkulierer greifen lieber zu **Railroad Tycoon**.



Piraten



PARADIESISCH Die Iso-Städte aus Port Royale sind Postkartenbildern, ähnlich wie bei Pirates, gewichen.



DURCH DIE MITTE Sich mit zwei Gegnern gleichzeitig anzulegen, funktioniert nur mit einem schnellen Schiff.

Übersetzen Sie den Titel ins Englische und Sie wissen, welchem Spiel der **Port-Royale-Ableger** nacheifert.

Ganz genau: Es ist **Pirates**. Jenes legendäre Südsee-Abenteuer, von dem die Älteren in der Spielergemeinde ihren jüngeren Glaubensbrüdern noch 16 Jahre nach Erscheinen ehrfürchtig berichten. **Piraten** hat so ziemlich alles, was den Klassiker auszeichnete, abgesehen vielleicht von den Fechtduellen mit Schiffskapitänen und Fortbesatzungen. **Herrscher der Karibik** baut auf das Spiel- und Grafikgerüst von **Port Royale**, ohne allerdings dessen umfassendes Handelssystem zu nutzen. Zwar können Hobby-Kapitäne durchaus Waren von Hafen zu Hafen schippern, aber eine Karriere als Freibeuter oder Piratenjäger bringt deutlich mehr Ruhm und Reichtum. Dafür haben die Entwickler dem Ableger eine ganze Reihe neuer Zufalls-Missionen spendiert, aufgeteilt in vier Kampagnen. Mal sucht ein Reisender in der Kneipe eine Überfahrt, mal hat der Gouverneur eine Lieferung für einen Kollegen, mal gilt es, Handelsrouten vor marodierenden Piraten zu schützen. Solche Aufgaben laufen meist auf die aus **Port Royale** bekannten Seeschlachten hinaus, wobei immer nur ein Schiff auf Spielerseite zum Einsatz kommt, aber bis zu vier auf der Gegenseite. Deshalb verschlingt die Suche nach wendigeren und besser bewaffneten Pötten einen Großteil der Spielzeit. Es ist jederzeit möglich, einfach auf eigene Faust auf die Jagd zu gehen. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Herrscher der Karibik ist der rechtmäßige Pirates-Erbe.

Die Hatz auf immer größere Reichtümer, schnellere Schiffe und gefährlichere Abenteuer löst bei mir beinahe den gleichen Suchteffekt aus wie seinerzeit das große Vorbild **Pirates**. Auch wenn die Motivation nicht mehr ganz so lange vorhält wie anno dunnemals. Was mich nur stört: Seeschlachten, Freibeutertum, fordernde Missionen – all das durfte ich schon in **Port Royale** genießen. **Herrscher der Karibik** ist eigentlich nichts weiter als ein um den Wirtschaftssimulationsteil beschnittenes **Port Royale**, das die Entwickler etwas stärker auf Action getrimmt haben. Wenn Sie, wie ich, dem Quasi-Vorgänger schon einen Ehrenplatz im Spieleschrank zugedacht haben, müssen Sie für **Piraten** kein Regal mehr freiräumen – es gibt fast nur Altbekanntes. Sollten Sie hingegen **Port Royale** verpasst und eine Schwäche für **Pirates** haben, dann entern Sie sofort den nächsten Spieleladen!



TESTURTEIL
Piraten: Herrscher d. Karibik

ENTWICKLER Ascaron
ANBIETER Take 2
PREIS Ca. € 25,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: -, Internet: -, 1 Sp./Packung

76

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 800 1000
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Zahlreiche, aber ähnliche Missionen
+ Sucht- und Sammeleffekt
+ Spannende Seeschlachten
- Für Profis keine Herausforderung
- Schnell stellt sich Routine ein

GRAFIK	71%
SOUND	76%
STEUERUNG	77%
ATMOSPHÄRE	80%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PORT ROYALE** oder **PIRATES** mochten.

BOLLWERK Auch wenn sich die Ausschnitte oft wiederholen: Stadionauslastung sowie Trikots werden individuell angepasst.

ANPFIFF In der Kabine hagelt es Lob und Kritik. Aber Vorsicht: Nicht übertreiben!

SCHWARZ AUF WEISS Die Zeitung lässt Ereignisse per Schlagzeile Revue passieren.

Anstoß 4 Edition 03/04

Ein Fußballmanager wie der VfB Stuttgart: reich an Tradition und treuen Fans. Und inzwischen in jeder Hinsicht wieder gut aufgestellt: **Die Edition 03/04 trägt das Prädikat „Anstoß" zu Recht.**

Die Zuschauer hassen dich. Die Medien verachten dich. Das Umfeld ist gegen dich. Das Präsidium trifft sich zu Krisensitzungen – ohne dich. Zeitungen titeln mit „Wie lange noch?". Und als ob das alles nicht reichen würde, die Höchststrafe: Trainerkollegen anderer Vereine stellen sich demonstrativ hinter dich und bescheinigen dir vor laufender Kamera, „doch eigentlich einen guten Job zu machen". Doch du spürst: Beim nächsten Punktspiel ohne Punkt ist Feierabend. Du wirfst alles in die Waagschale. Lässt extra einen Motivationstrainer antraben. Redest deinem Führungsspieler (der allenfalls beim Gehalt in Führung liegt) ins Gewis-

STÖRRISCH Die Abwehr steht: Keiner der Top-Verteidiger auf dem Transfermarkt will mit uns verhandeln.



NUR DIE BESTEN Die Aufstellung nimmt Ihr Co-Trainer auf Wunsch automatisch vor.

sen. Ignorierst die guten Ratschläge des intriganten Co-Trainers, versuchst es mal mit einer Viererkette. Es hilft nichts: die Abwehr zu unerfahren, das Mittelfeld zu alt, der Sturm ein Lazarett, der Torwart ein überschätzter Fehlkauf. Dein völlig demoralisierter Hühnerhaufen steht vor dem 31. Spieltag, sieben Punkte vom rettenden 15. Platz entfernt – im Grunde ein Ding der Unmöglichkeit. Nach 92 qualvollen Spielminuten steht fest: Es IST auch rein rechnerisch ein Ding der Unmöglichkeit. Mit der Nominierung deines Nachfolgers macht der Präsident viele Menschen glücklich: Kolumnenschreiber, Fans, Mannschaft, Stammtische. Du würdest gern nach Köln gehen. Oder nach Frankfurt. Dort will man dich nicht. Und dann erinnerst du dich an den TSV Kleinkleckersdorf. Der hat dir schon vor Wochen ein Angebot gemailt und soll gar kein übles Stadion haben …

Anstoß 4 gibt sich alle Mühe, die oft allzu bierernste Fußballwelt so locker, lebendig und originell wie möglich zu simulieren.

Entscheiden Sie sich!

Wie in jedem zünftigen Fußballmanager müssen Sie sich auch in der **Edition 03/04** von **Anstoß 4** nicht aus den Regionalliga-Niederungen nach oben durcharbeiten, sondern dürfen von vornherein in einem Verein nach Wahl als Manager und Trainer anheuern. Wie auf einem riesigen Mischpult laufen auf Ihrem Bildschirm alle Fäden zusammen; in übersichtlichen Menüs drehen Sie an den sportlichen und finanziellen Stellschrauben Ihres Klubs, nehmen also beispielsweise Geld für den Ausbau einer Tribüne in die Hand oder verschieben millionenschwere Kicker beliebig auf dem Spielfeld-Reißbrett. Schwerwiegende Entscheidungen müssen getroffen werden: Lässt man Standardsituationen trainieren oder tut man lieber was für die Kondition – zulasten der Frische? Auswärtszuschuss für die Fans – ja oder nein? Muss der lädierte Rasen wirklich schon ersetzt werden oder tut's der alte noch? Fürs Pokalspiel lieber auf die erfolgreiche Mannschaft vom letzten Wochenende setzen oder rotieren lassen? Einen Termin mit einem ablösefrei zu habenden Polen ansetzen oder doch für kleines Geld einen Mann aus der zweiten Mannschaft zu den Profis holen? Rechnet sich eigentlich ein dreitägiges Trainingslager in der Schweiz? Wenn Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden sind, klicken Sie auf einen stilisierten Ball und starten damit die Berechnung der folgenden Woche. Tag für Tag erfahren Sie, wie viele Karten verkauft wurden oder ob sich ein Spieler bei der Gymnastik das Sprunggelenk verletzt hat. E-Mails halten Sie zusätzlich auf dem Laufenden, wenn Ihr Spieler wegen des krähenden Nachwuchses kein Auge mehr zumacht oder andere Vereine Begehrlichkeiten an Ihren Kickern anmelden. Und spätestens am Samstag schlägt die Stunde der Entscheidung – dann stellt sich heraus, wie gut Sie Ihre Mannschaft taktisch und personell aufgestellt haben.

Auf „ES" kommt es an

Die Spielstärke jedes Spielers ist von Dutzenden Attributen abhängig, die Sie per Rechtsklick auf den Kickernamen oder in übersichtlichen Tabellen nachlesen können – unentbehrliche Infos für jeden Trainer. Die Idealposition (ein Innenverteidiger wird im offensiven Mittelfeld kaum sein volles Potenzial entfalten), sein „starker Fuß", Schnelligkeit, Schusskraft und -genauigkeit, Spielintelligenz, Zweikampfstärke, Moral: Aus Dutzenden solcher Faktoren errechnet sich die „Effektive Stärke", das wichtigste Kriterium für die Beurteilung eines Spielers. Durch sorgfältiges Mannschafts-, Gruppen- oder Einzeltraining sowie Spielpraxis bauen die

Komm' zu uns: Das neue Transfer-System

Der Einkauf passender Spieler gehört zu den spannendsten Aspekten in **Anstoß 4**. Wir zeigen Ihnen am Beispiel Freiburg, wie viele Hürden vor einer Neuverpflichtung zu nehmen sind:

1. SPIELERINFO



Unsere Analyse ergibt: Die Abwehr auf der linken Seite braucht Verstärkung. Die Suchmaschine spuckt den Engländer Louis Turquaud aus. Haken: Einige Werte (etwa die Schnelligkeit) bleiben verborgen, lassen sich nur durch Spielerbeobachtung ermitteln.

2. VORVERHANDLUNG



Schlechte Karten für Freiburg: Die tolle Atmosphäre im Breisgauer Hexenkessel und der Status als Student(inn)enstadt reichen offenbar nicht aus. Wir helfen nach: Ein Barscheck und ein Gratis-Jeep machen den Kicker endgültig gesprächsbereit.

3. HAUPTVERHANDLUNG



Handgeld, Jahresgehalt, üppige Auflauf- und Punktprämien, Stammplatzgarantie, Ausstiegsklauseln, Laufzeit, Verlängerungsoptionen – erst nach Zugeständnissen vor allem finanzieller Natur grinst Mr. Turquaud zufrieden und schlägt ein.

4. MEDIZINCHECK



Wer kauft schon gerne die Katze im Sack? Unser Vereinsarzt unterzieht Louis einem gründlichen Check und gibt daraufhin grünes Licht – obwohl auf einer Abseits-Position spielend, hielten sich die Krankenhausaufenthalte unseres Kandidaten in Grenzen.

5. DAS OKAY



Eine Woche später gibt uns der erfahrene Verteidiger Bescheid: Er würde gerne nach Freiburg wechseln, spricht aber parallel noch mit anderen Interessenten – es bleibt spannend. Platzt der sicher geglaubte Deal vielleicht doch noch?

6. ABLÖSEVERHANDLUNG



Sein Londoner Verein weiß, was der Mann wert ist: Mehrere hunderttausend Euro über Marktwert will man als Ablöse sehen, ehe man ihn ziehen lässt – da ist viel Verhandlungsgeschick vonnöten. Doch auch diese Hürde packen wir.

7. AUKTION



Wer bekommt den Zuschlag in der Versteigerung? Die drei britischen Vereine erweisen sich als hartnäckige Gegner, Handgeld und Gehalt müssen erheblich aufgestockt werden, ebenso die Punktprämie. Runde für Runde scheidet der jeweils schlechteste Bieter aus.

8. ZUSAGE



Das war knapp – fast hätte sich Turquaud für Newcastle entschieden. Fast 1,5 Mio. Euro wird der Verteidiger ab der kommenden Saison bei uns verdienen. Nur einen Monat nach Kontaktaufnahme ist der Transfer perfekt – und unser Budget tiefrot gefärbt …

Die **wichtigsten** Neuheiten

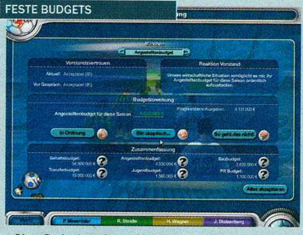
Die Palette an Neuerungen ist bemerkenswert – hier die wichtigsten zusätzlichen Features im Überblick:

SZENENMODUS



1.000 vorgefertigte Szenen zeigen Torraum-Ereignisse, Konter, Zweikämpfe. Nur: Spätestens nach einer halben Saison kennen Sie alle Freistoß-Situationen in- und auswendig.

FESTE BUDGETS



Die zu Beginn jeder Saison festgelegten Budgets (Gehälter, Transfers, Personal, PR, Jugend, Stadion) lassen sich zwar nachverhandeln, doch nur auf Kosten der Präsidentenlaune.

KONKRETE SAISONZIELE



Eine Zukunft bei Ihrem Klub haben Sie nur, wenn Sie innerhalb der Frist wie gefordert die Durchschnitts-Spielergehälter senken oder eine deutlich verjüngte Mannschaft aufbauen.

NEUER WOCHENABLAUF



„Das können wir besser", sprachen die **Anstoß**-Fans beim Anblick des drögen **Anstoß** 4-Wochenablaufs und lieferten eigene Vorschläge. Resultat: Information pur!

STADION & INFRASTRUKTUR



Wenn Ihre Arena aus allen Nähten platzt, dürfen Sie eine komplett neue bauen – entsprechende Verdienste vorausgesetzt. Auch möglich: Verkauf des Stadion-Namens.

NEUER TRANSFER-PROZESS



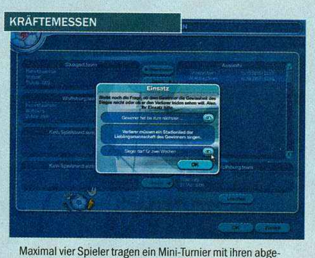
Das Werben begehrter Profis läuft in mehreren Phasen ab – in Vor-, Haupt- und Ablöseverhandlung sowie in der Auktion müssen Angebote fast immer deutlich nachgebessert werden.

EIGENER VEREIN & BÖRSENGANG



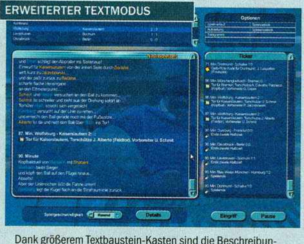
Genügend Kohle auf der hohen Kante? Dann machen Sie's doch wie Silvio Berlusconi und legen Sie sich einen Privat-Verein zu. Inzwischen auch möglich: der lukrative Börsengang.

KRÄFTEMESSEN



Maximal vier Spieler tragen ein Mini-Turnier mit ihren abgespeicherten Teams aus – die Strafe für den Verlierer (etwa Trapattoni-Rede rezitieren) wird im Vorfeld vereinbart.

ERWEITERTER TEXTMODUS



Dank größerem Textbaustein-Kasten sind die Beschreibungen spürbar abwechslungsreicher als noch in **Anstoß 4**! Allerdings: Die Texte wiederholen sich immer noch recht schnell.

Spieler ihre Fähigkeiten aus – oder schlimmstenfalls ab. Im regelmäßigen Turnus werden Ihre Kicker genau analysiert und aufgrund ihrer neuen oder stagnierenden Kenntnisse auf- oder abgewertet; die Chancen für ein Update können Sie auf der Karteikarte jedes Kickers nachlesen und so gezielt trainieren. Versierte Co-Sportlehrer, Physiotherapeuten oder Torwarttrainer sind der Sache förderlich, aber nicht ganz billig. Sie sind sich bezüglich der idealen Taktik oder Aufstellung unsicher? Gerne übernimmt die Programm-Automatik diese Aufgaben für Sie.

Comeback des Szenenmodus

Telegramm, Blitztabelle, Spiel- oder Spielerstatistik, Textbeschreibungen, Highlights als 3D-Szene: Während des Spieltags haben Sie Zugriff auf ein dickes Informations-Komplett-paket. Ablaufgeschwindigkeit, Text- und 3D-Anteil, Häufigkeit der gezeigten Szenen – all dies kann separat justiert werden. Und zwar auch während der laufenden Partie! Das macht Sinn: Steht Ihr Team im Endspiel, möchten Sie sicher bei jedem Freistoß in Form einer Spielszene mitfiebern, bei einem Freundschaftsspiel gegen das Nachbardorf tut's unter Umständen das „rasant" berechnete Endergebnis. Und während der Liga-Spiele empfiehlt sich in der Regel der Textmodus, der Ihnen selbst den banalsten Ballverlust bemüht spannend und abwechslungsreich beschreibt; Kunstpausen sorgen für Dramatik – ein deutlicher Fortschritt gegenüber **Anstoß 4**. Das gilt erst recht für die – laut Hersteller – 1.000 vorgefertigten 3D-Spielszenen, die ohne merkliche Ladezeit abgespult werden und Ihnen die prickelndsten Momente aus verschiedenen Perspektiven zeigen. Hackentricks oder besonders spektakuläre Unhaltbare werden gar in Zeitlupe zelebriert. Das bedeutet gleichzeitig, dass Sie sich kein komplettes Spiel in komprimierter Form mehr anschauen können, sondern lediglich Ausschnitte anlässlich von Freistößen, Ecken, Fouls, gelben und roten Kartons, Kontern, Tor-



USB
MP3
USB
aiwa
.com

chancen und natürlich Treffern zu sehen bekommen. All dies ist zwar weder technisch noch dramaturgisch mit der **FIFA 2004**-Qualität von **Fußballmanager 2004** vergleichbar, aber in jedem Falle unterhaltsam, auch wenn sich sowohl die Textpassagen als auch die Szenen schnell wiederholen. Nach einer Saison kennen Sie alle Kopfball-Varianten in- und auswendig. Vor und nach dem Spiel sowie in der Halbzeitpause können Sie Ihre Mannen aufmuntern, anfeuern, zusammenfalten oder beschwören. Kritik oder Lob darf auch einzelnen Mannschaftsteilen oder sogar expliziten Spielern gelten – wenn der Torwart bereits zweimal hinter sich gegriffen hat, kann ein Anpfiff vor versammelter Mannschaft Wunder wirken.

Nicht komplett neu, aber besser

Hunderte von Ereignissen, Trainer-Quiz, brüllend komisch vertonte Kabinen-Ansprachen, ein fein abgestufter Disziplinarstrafenkatalog, Boygroup-Auftritte und Freibier in der Halbzeitpause: **Anstoß 4** gibt sich alle Mühe, die oft allzu bierernste Fußballwelt so locker, lebendig und originell wie möglich zu simulieren. Doch auch wenn der Hersteller von einer „kompletten Neuentwicklung" spricht: Die Neuauflage basiert natürlich auf dem Fundament von **Anstoß 4**, befreit von Ballast und Programmfehlern und ergänzt um sinnvolle Features. Erst recht Neuheiten wie fest vorgegebene Vereins-Budgets, ein wirklich spannender Transfer-Prozess und langfristig zu erreichende Ziele belegen, dass die **Edition 03/04** weit mehr ist als „Anstoß 4 in Blau"; die spannendsten Ideen stellen wir Ihnen im Extra-Kasten vor. Trotzdem ist schon jetzt klar, dass der Ende November erscheinende Konkurrenz-Fußballmanager von EA Sports in fast allen Disziplinen voraus sein wird – erwähnt seien der Nationalmannschaftsmodus, die besten 3D-Spielszenen weit und breit, die enorme Spieltiefe (Fanartikel, Marketing etc.), der Stadion-Editor und nicht zuletzt lizenzierte Original-Spieler und -Vereine aller wichtigen Ligen. **Anstoß 4 03/04** muss wie seine Vorgänger mit Fantasie-Namen auskommen. Nicht nur atmosphärisch ein Problem: Während Fußballfans bei den Stichworten „Linke" oder „Hildebrandt" instinktiv Position und Spielstärke einschätzen können, ist dies bei Rodrigues E. O. Secretário oder Timo Röver (dem **Anstoß 4**-Pendant zu Oliver Kahn) schon ungleich mühseliger. Immerhin: Üblicherweise stehen schon kurz nach Verkaufsstart komplett editierte Datenbanken auf Fansites bereit, die diesen Lapsus ausbügeln. PETRA MAUERÖDER

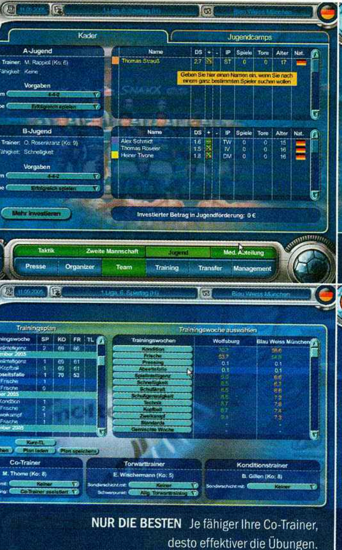
MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



So hätte **Anstoß 4** von vornherein aussehen müssen.

Sie erinnern sich: Von kaum einem Magazin hat Ascaron für das vergeigte **Anstoß 4** so viele (berechtigte) Prügel eingesteckt wie von PC Games. Umso glücklicher sind wir über das Ergebnis der einjährigen Reha-Phase: Die **Edition 03/04** ist humorig, umfangreich, spannend – und funktionstüchtig. Über den bisherigen Kraut&Rüben-Acker des ursprünglichen **Anstoß 4** ist tatsächlich Gras der Sorte „Spielspaß" gewachsen: Transfer-Auktionen, feste Budgets, frei wählbarer Mix aus Text- und Szenenmodus – lauter tolle Ideen. Kurz- und mittelfristige Vorgaben ersetzen das sonst übliche, ziellose Vor-sich-hin-Managen durch eindeutige Aufgaben. Und: Die in frischem Blau angestrichene **Anstoß**-Welt verfügt immer noch über die mit Abstand logischste und einfachste Bedienung im Genre. Fehlt nur noch Bundesliga-Flair: Anstoß-typisch erinnern allenfalls die Städtenamen an die dahinter stehenden Vereine und die Spieler sind jeder namentlichen Ähnlichkeit mit lebenden Personen unverdächtig – gut, dass ein Editor mitgeliefert wird. Fußballfans werden an der **Edition 03/04** jedenfalls viel Freude haben. Tipp: Noch bis Ende November können **Anstoß 4**-Besitzer ihr Spiel für 13 Euro direkt bei Ascaron in die **Edition 03/04** umtauschen – mehr Infos unter www.anstoss4.com.

JUGEND FORSCH Vielversprechende Talente werden in der A- und B-Jugend gefördert.



NUR DIE BESTEN Je fähiger Ihre Co-Trainer, desto effektiver die Übungen.



KONFERENZSCHALTUNG Im Wochendurchlauf des Mehrspielermodus werden die Daten für sämtliche Spieler eingeblendet.

UNSERE KLEINE FARM Das Stadiongelände wird nach und nach erweitert.





KOREA
FORGOTTEN CONFLICT

Heisser Herbst im Kalten Krieg. Ab Oktober auf Deinem PC.
Die neue 3D-Taktik-Referenz.

www.koreaforgottenconflict.com









www.vidis.com









Where Worlds Collide
www.cenega.com



Anno 1503: Schätze, Monster und Piraten



WIR SIND DAS VOLK Bei anhaltenden Missständen kann es Ihnen passieren, dass der wütende Pöbel die Mistgabeln auspackt.

ÜBERSICHT Der Bilanzbildschirm listet Lagerbestände auf und stellt Produktionsmengen sowie Bedarf gegenüber.

Mit Aufbau-Verbesserungen im Detail und Adventure-Szenarien soll das Add-on **Anno-Profis wie -Neulinge gleichermaßen begeistern.**

Die schlechte Nachricht zuerst: Über den Mehrspielermodus werden Sie in diesem Test nichts erfahren. Der erscheint als separater Patch und wird voraussichtlich zeitgleich mit dem Add-on am 7. November veröffentlicht. Aber auch ohne menschliche Gegenspieler haben Sie mit den zwölf voneinander unabhängigen Szenarien mehr als genug zu tun. Die hat Max Design inhaltlich aufgepeppt und versucht, das Spielkonzept von **Anno 1503** zu erweitern. So ziehen Sie etwa mit einem kleinen Kampftrupp aus und suchen verstreute Teile eines Artefaktes, um Ihre Stadt von einem Fluch zu befreien – um ebendiese müssen Sie sich dabei **Anno**-untypisch nur sporadisch kümmern. In einem anderen Szenario sind Sie völlig ohne Siedlung mit Scout und Esel auf der Suche nach einem sagenhaften Schatz und ziehen von Insel zu Insel, rollenspielähnlich immer dem nächsten Hinweis auf der Spur, der Sie weiterbringt.

Wer lieber geruhsam aufbaut, stürzt sich in die drei neuen Endlosspiele. Hier kommen die Detailverbesserungen zur Geltung. So gibt es jetzt Räuber, die arglose Siedler abzocken – ein Amtsgericht bremst die Langfinger. Kriegslustige Naturen freuen sich über einen neuen Abwehrturm und die Möglichkeit, gegnerische Schiffe nicht mehr nur versenken, sondern auch entern zu können. Hin und wieder machen Ihnen Erdbeben und Vulkanausbrüche das Leben schwer. Von diesen Neuerungen abgesehen hat sich im **Anno**-Land jedoch nichts getan – neue Wirtschaftskreisläufe gibt es beispielsweise nicht. DAVID BERGMANN



TESTURTEIL
Anno 1503 Add-on

ENTWICKLER Max Design
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 20,-
TERMIN 07.11.03
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 · Netzwerk: -
Internet: - · 1 Sp./Packung

82

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 500 · 1.000 · 1.200
Arbeitsspeicher: 128 MB · 256 MB · 512 MB · 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 · Klasse 2 · Klasse 3 · Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Größere Inselwelten
+ Übersichtlicher Bilanzbildschirm
+ Zwölf neue Szenarien
- Kaum Anno-typische Szenarien
- Wenig Neuerungen

GRAFIK	88%
SOUND	80%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	87%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ANNO 1503** oder **PORT ROYALE** mochten.

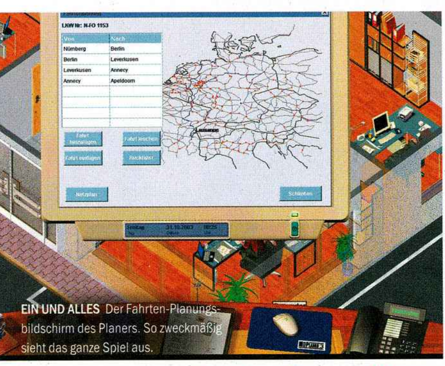
MEINUNG
DAVID BERGMANN



Schade, dass sich nur wenige der neuen Szenarien tatsächlich an Aufbau-Strategen wenden.

Fans der Serie bekommen für schlappe 20 Euro ein noch runderes Aufbau-Strategiespiel. Die Städte wirken durch neue Gebäude-Varianten für die fünf Zivilisationsstufen abwechslungsreicher, weitere Tierarten wie Krokodile oder Flamingos lockern die kunterbunte Welt weiter auf und der Wirtschaftsbildschirm bringt mit Auskünften über Lagerbestände und Produktionsmengen Licht ins bisherige Bilanzdunkel. Schade, dass sich nur wenige der neuen Szenarien tatsächlich an Aufbau-Strategen wenden. **Anno**-Veteranen vermissen schnell das bekannte **Anno**-Feeling. Diesen bleibt immerhin noch die Flucht in neue und alte Endlosspiele – bis auf das Entern gegnerischer Schiffe, den Aufstand, den neuen Geschützturm sowie das Erdbeben stehen alle Features auch in den Einsätzen des Hauptprogramms zur Verfügung.

Der Planer 3


EIN UND ALLES Der Fahrten-Planungsbildschirm des Planers. So zweckmäßig sieht das ganze Spiel aus.

Wie passen **Trucker-Romantik und Excel-Tabellen** zusammen? Leider gar nicht.

Wie die beiden Vorgänger macht Sie der **Planer 3** zum Chef eines Fuhrunternehmens. Vom je nach Schwierigkeitsgrad mehr oder minder üppigen Startkapital erwerben Sie ein oder zwei LKWs und warten auf Transportanfragen, die auch ohne Werbung – die aber trotzdem möglich ist – bald eintrudeln. Schweinehälften von Düsseldorf nach Paris, Kühlschränke von Berlin nach München – Ihnen bleibt nur, den Interessenten ein nicht allzu unverschämtes Angebot zu unterbreiten, und Sie haben den Job. Wer allerdings nur brav jedem Auftrag hinterherfährt (im übertragenen Sinne; Sie verfolgen die Fahrt auf der Übersichtskarte), kommt nie auf einen grünen Zweig. Der Trick liegt darin, viele Ziele auf derselben Route abzuklappern. So verschlingt die Streckenplanung den Löwenanteil der Spielzeit. Leider ist gerade der Planungsbildschirm nicht nur alles andere als intuitiv, sondern auch fehlerbehaftet. So fällt beim Durchwühlen der kargen Tabellen und Menüs kaum auf, dass **Der Planer 3** außer der Geldvermehrung eigentlich kein Spielziel hat. Das angekündigte Privatleben ist zwar enthalten, hat aber nahezu keinen Einfluss auf den Spielverlauf. RÜDIGER STEIDLE


TESTURTEIL
Der Planer 3

ENTWICKLER Mad Cat
ANBIETER Ak Tronic
PREIS Ca. € 20,-
TERMIN Erhältlich
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: -, Internet: -, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 900 – 1400
Arbeitsspeicher: 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1, Klasse 2, Klasse 3, Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Speditions-Alltag im Detail
- Bugs und Abstürze
- Routenplanung mangelhaft
- Privatleben wirkt aufgesetzt
- Keine echten Spielziele

GRAFIK	30%
SOUND	22%
STEUERUNG	59
ATMOSPHÄRE	10
SPIELDESIGN	46%
MEHRSPIELER	--%

19

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SOFTWARETYCOON** oder **SUPERSTAR MANAGER** mochten.

AN

EMPIRE DIVIDED™

Tauche ein in eine weit, weit entfernte Galaxie mit ***Star Wars* Galaxies**! Der Todesstern ist zerstört, ein Bürgerkrieg tobt zwischen den Fronten. Wirst Du neutral bleiben, schlägst Du Dich auf die Seite der Rebellen oder kämpfst Du für das Imperium? Such' Dir einen Platz in diesem fantastischen Multiplayer-Online-Rollenspiel und mache das *Star Wars*-Universum zu Deiner zweiten Heimat!

WWW.STARWARSGALAXIES.COM



ROUTENPLANER Sie können nun im Detail abfragen, wie Ihre Sims zur Arbeit kommen.

DU FÄHRST In den Mini-Missionen schlüpfen Sie unter anderem in die Rolle eines Polizisten auf Verbrecherjagd.



ADD-ON

Sim City 4: **Rush Hour**

Mehr als nur Bürgermeister: In Rush Hour lösen Sie nicht nur allerlei Verkehrsprobleme, sondern **auch GTA-ähnliche Mini-Missionen.**



Majestätische Prachtstraßen, imposante Brückenbauten und ein flächendeckendes Netz aus Bussen, Hoch- und U-Bahnen – in Metropolen wie Hamburg, New York oder London längst selbstverständlich. Mit dem Add-on **Rush Hour** dürfen nun auch die Bürger Ihrer Sim City in den Genuss entspannten Straßenverkehrs kommen.

Routenplaner

Das wohl wichtigste neue Hilfsmittel ist die Routenabfrage: Wenn Sie auf ein Wohn-, Industrie- oder Gewerbegebiet klicken, werden die Pendelwege der Arbeiter nach Verkehrsmittel sortiert eingeblendet, so dass Sie besonders stark frequentierte Straßen oder Schwachstellen im öffentlichen Nahverkehr schnell ausmachen können. Mithilfe der neuen Verkehrswege sind Engpässe schnell behoben: Ersetzen Sie stark befahrene Hauptstraßen durch breitere Alleen und schließen Sie wichtige Gebiete an ein Monorail-Netz an. Sehr praktisch ist auch, ein Hochbahn-System mit einer U-Bahn zu verbinden. Ebenfalls neu: Im „Du fährst"-Modus steuern Sie Autos, Boote, Flugzeuge oder Züge durch die Stadt. Dabei steht es Ihnen offen, ob Sie nur durch die Gegend brausen wollen oder ob Sie sich an Missionen wagen; fangen Sie beispielsweise als Polizist einen Autodieb, werden Sie mit einer besseren Bürgermeisterwertung belohnt, in der Rolle des Bankräubers winkt Ihnen eine stattliche Geldsumme. JUSTIN STOLZENBERG


TESTURTEIL
Sim City 4: Rush Hour

ENTWICKLER Maxis
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: -
Internet: - | 1 Sp./Packung

84

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 1200 – 1600 – 2000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Durchweg sinnvolle Ergänzungen
+ Witziger „Du Fährst"-Modus
+ Ausgewogener Schwierigkeitsgrad
+ Umfassende Tutorials
- Lange Ladezeiten

GRAFIK	84%
SOUND	76%
STEUERUNG	84%
ATMOSPHÄRE	85%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SIM CITY 4** oder **SIM CITY 3000** mochten.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Endlich spürt man die Vor- und Nachteile des städtischen Straßenbaus.

Tiefblaue Augenringe, käsige Gesichtsfarbe – schuld ist *Rush Hour*. Das Add-on enthält so viele sinnvolle Erweiterungen des ohnehin schon genialen *Sim City*-Prinzips, dass man sich selten vor Mitternacht davon loseisen kann. Ich kann jetzt beispielsweise genau verfolgen, wohin meine Sims fahren, daher fällt es leicht, das öffentliche Nahverkehrsnetz an den Bedarf anzupassen. Auch die neuen Gebäude, etwa die große Grundschule oder die Mautstation machen das Bürgermeisterleben etwas einfacher. Maxis hat zudem an Einsteiger gedacht: Der Schwierigkeitsgrad ist endlich justierbar und deutlich ausgewogener als im Hauptspiel, zudem sind vier neue und sehr ausführliche Tutorials enthalten: Sie lernen Gelände zu erstellen, eine positive Bilanz zu schaffen, die neuen *Rush Hour*-Features zu nutzen und werden über die Tücken des Großstadt-Managements aufgeklärt.

Empire of Magic

Auf den Spuren von **Heroes of Might & Magic** wandelnd, versucht sich **Empire of Magic** am Mix aus Rollenspiel und Runden-Strategie, scheitert jedoch kläglich. Mit einer Truppe aus Helden und Freibeutern ziehen Sie durch grobpixelige Fantasy-Lande und prügeln mit Schwertern auf Skelette und andere Monstrositäten ein – und zwischen den Kämpfen lösen Sie kleine Neben-Quests. Da das Spiel ausschließlich im Rundenmodus abläuft, brauchen Sie eine kleine Ewigkeit, um zur nächsten Quest zu gelangen. Außerdem gilt Ihr Vorrat an Aktionspunkten sowohl für Landgänge als auch für den Kampf. Falls sich Ihre Mannen also zu weit bewegen, können sie sich im Angriffsfall nicht verteidigen und segnen binnen Sekunden das Zeitliche. DAVID BERGMANN



EINÖDE Die schlichte Grafik tröstet kaum über das Spieldesign hinweg.

TESTURTEIL
Empire of Magic

ENTWICKLER	ANBIETER
Mayhem Studios	NBG
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 30,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
n.n.b.	Deutsch

Kategorie	Wertung
GRAFIK	41%
SOUND	42%
STEUERUNG	57%
ATMOSPHÄRE	53%
SPIELDESIGN	49%
MEHRSPIELER	33%

36

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **AGE OF WONDERS 2** oder **HEROES OF MIGHT & MAGIC** mochten.

Superstar Manager

Wenn Deutschland den Superstar sucht und Dieter Bohlen hörbar talentfreie Teenies anschnauzt, sind hohe Einschaltquoten garantiert. **Superstar Manager** springt auf den Casting-Zug auf und macht Sie in neun Missionen zum Manager mäßig begabter Küblböck-Verschnitte oder abgewrackter Metal-Klampfer. Ihre Aufgabe: Bands zusammenstellen, Plattenverträge an Land ziehen und Auftritte organisieren. Mit kleinen und großen Geschenken sorgen Sie dafür, dass die Songs öfter im Radio laufen und sich Bandmitglieder nicht an die Gurgel springen. Das Ganze ist zwar putzig aufgemacht und es gibt viel zu tun, doch wer das Spiel einmal durchschaut hat, wird mit keiner Mission länger als 20 Minuten verbringen. DAVID BERGMANN



GIMMICK Abgemischte Songs dürfen Sie als Soundfiles abspeichern.



TESTURTEIL
Superstar Manager

ENTWICKLER	ANBIETER
USM	USM
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 20,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Unbeschränkt	Deutsch

Kategorie	Wertung
GRAFIK	52%
SOUND	49%
STEUERUNG	83%
ATMOSPHÄRE	28%
SPIELDESIGN	57%
MEHRSPIELER	--%

42

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GAME TYCOON** oder **MAD TV** mochten.

ADD-ON

Rollercoaster Tycoon 2: Time Twister



GUT HOLZ Im Sherwood Forest laufen die Besucher durch Pfahlgatter und rotieren in überdimensionalen Katapult-Karussells.

Verrückte Zeiten: Add-on Nummer 2 schickt Sie durch die Jahrtausende.

Die mittlerweile zweite Zusatz-CD zum ungebrochen populären Themenpark-Aufbauspiel enthält ein Paket aus 14 frischen Szenarien, die das übergeordnete Thema „Zeitreise" durch den **Rollercoaster Tycoon**-Fleischwolf drehen: Antike Mythologie, Art déco, Science-Fiction, Rock 'n' Roll, Prähistorie – zu jedem Motto gibt es thematisch passende Attraktionen und Zierelemente, etwa Plastik-Dinos, Flower-Power-T-Shirt-Buden, Burgmauern, Wolkenkratzer, Aliens, Riesen-Skelette, Statuen, Wege oder Vulkane, zum Teil sogar animiert. Statt Gokarts flitzen Fred-Feuerstein-Vehikel über die Strecke und im Sherwood-Forest-Freizeitpark wird die gute alte Matterhornbahn durch eine „Schwarzer Tod"-Bahn ersetzt, wo die Fahrgäste in rattenähnlichen Gondeln durch die Kurven donnern. Pluspunkte: gewohnter Suchteffekt, Dutzende neuer witziger Attraktionen, enormer Lieferumfang. Aber: Die abgefahrenen Locations (Meteoritenkrater, Gefängnis-Insel, Jurassic-Park-Eiland) lassen weniger Freizeitpark-Flair aufkommen. PETRA MAURÖDER

TESTURTEIL
RCT 2: Time Twister

ENTWICKLER Chris Sawyer — **ANBIETER** Atari
PREIS Ca. € 50,- — **TERMIN** 06.11.03
USK Unbeschränkt — **SPRACHE** Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 — Netzwerk: - — Internet: - — 1 Sp./Packung

75

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 300 – 800 – 1.500
Arbeitsspeicher: 128 MB – 256 MB – 512 MB – 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 – Klasse 2 – Klasse 3 – Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Ungemein fesselndes Spieldesign
+ Originelle Attraktionen en masse
+ Witzige Schauplätze und Epochen
– Teils gruselige Animationen
– Nicht mehr taufrische 2D-Grafik

GRAFIK	60%
SOUND	75%
STEUERUNG	85%
ATMOSPHÄRE	75%
SPIELDESIGN	81%
MEHRSPIELER	-%

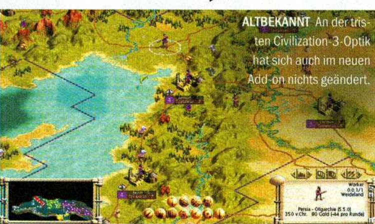
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ROLLERCOASTER TYCOON** oder **ZOO TYCOON** mochten.

MEHRSPIELER / ADD-ON

Civilization 3: Conquests



ABWECHSLUNGSREICH Die neuen Szenarien bieten spannende Geschichten.



ALTBEKANNT An der tristen Civilization-3-Optik hat sich auch im neuen Add-on nichts geändert.

Die Mehrspielerfans sind bedient – jetzt sind die Solo-Strategen dran.

Vorweg eine schlechte Nachricht für alle Käufer von **Play The World**: **Conquests** enthält alle Änderungen und Features des vorangegangenen Add-ons. Der Groll über verschenkte 30 Euro dürfte sich angesichts der frischen Neuerungen des Erweiterungssets jedoch schnell legen. So ist es beispielsweise endlich möglich, die Karteneinstellungen komplett zufallsberechnen zu lassen. Außerdem neu: ein extraheftiger Schwierigkeitsgrad namens „Sid". Im Gegensatz zu **Play The World** konzentriert sich **Conquests** auf den Solo-Part, der Sie mit neuen Szenarien auf Schatzsuche in die Antike schickt oder im mittelalterlichen Japan um Ruhm und Ehre unter den Shogunen kämpfen lässt. Sieben frische Zivilisationen werden in die **Civilization**-Welt eingeführt – darunter unter anderem die Sumerer, die Holländer und die Maya. Zu guter Letzt erfährt auch der Mehrspielermodus weitere Neuerungen wie eine verbesserte Chat-Funktion und neue Siegbedingungen. Ein dick geschnürtes Strategiepaket für alle, die das Nur-noch-eine-Runde-Verlangen nach **Civilization 3** noch nicht verloren haben. DAVID BERGMANN

TESTURTEIL
Civilization 3: Conquests

ENTWICKLER Firaxis — **ANBIETER** Atari
PREIS Ca. € 30,- — **TERMIN** Erhältlich
USK Ab 6 Jahren — **SPRACHE** Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 — Netzwerk: 8 — Internet: 8 — 1 Sp./Packung

85

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 400 – 1.000 – 1.200
Arbeitsspeicher: 128 MB – 256 MB – 512 MB – 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 – Klasse 2 – Klasse 3 – Klasse 4

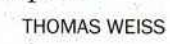
PRO & CONTRA
+ Sieben neue Zivilisationen
+ Frische Singleplayer-Einsätze
+ Alle Play The World-Features
– Keine echten Neuerungen
– Altbackene 2D-Grafik

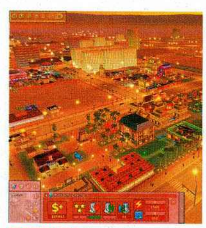
GRAFIK	45%
SOUND	15%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	40%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	69%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PLAY THE WORLD** oder **COLONIZATION** mochten.

Vegas Tycoon

Wirtschaftssimulationen haftet der Ruf an, trocken zu sein wie Wüstensand – dabei gibt es doch Spiele wie **Vegas Tycoon**! In der kunterbunten Glitzerwelt von Vegas bauen Sie Gasthäuser, Unterkünfte und Casinos der unterschiedlichsten Art. Ziel ist es, den Leuten das Geld aus der Tasche zu ziehen. Dabei müssen Sie auf deren Bedürfnisse Acht geben: Die Massen bevorzugen einarmige Banditen und Striplokale, der Millionär dagegen fühlt sich am Spieltisch unter sanftem Neonlicht am wohlsten. **Vegas Tycoon** spielt sich flüssig, ist komplex, aber nicht überladen und schaut hübsch aus: In der Nacht ist die simulierte 3D-Welt so schön wie eine Postkarte direkt aus der Entertainment-Metropole.


THOMAS WEISS


GLITZERWELT Nachts verwandelt sich Las Vegas in ein Lichtermeer.

TESTURTEIL
Vegas Tycoon

ENTWICKLER	ANBIETER
Deep Red	Empire
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 45,-	30.10.2003
USK	**SPRACHE**
Unbeschränkt	Deutsch

73

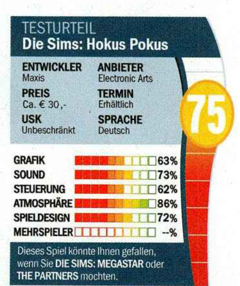
Kategorie	Wertung
GRAFIK	80%
SOUND	77%
STEUERUNG	70%
ATMOSPHÄRE	77%
SPIELDESIGN	71%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **CASINO INC** oder **CASINO EMPIRE** mochten.

Die Sims: Hokus Pokus

Die Sims-Welt wächst weiter: Vor den Toren der Stadt haben sich fahrende Gaukler, Magier, Artisten und allerlei Zirkusvolk niedergelassen und einen Jahrmarkt eröffnet. Dort führen Ihre Sims Zaubershows vor, für die sie Magie-Münzen erhalten. Mit denen können wiederum Zutaten für komplexere Zaubersprüche – etwa Koboldstaub oder Drachentränen – angeschafft werden. Bis zu einem erfolgreichen Auftritt bedarf es aber etwas Übung. Mit genügend Magie-Münzen dürfen Sie sogar in ein echtes Geisterhaus ziehen. **Hokus Pokus** eröffnet zwar interessante Entwicklungsmöglichkeiten und enthält praktische neue Gegenstände (unter anderem ein Luxusbett), bietet aber kein echtes Ziel und spielt sich etwas zu zäh. JUSTIN STOLZENBERG


MAGISCH Auf dem Jahrmarkt haben sich Zauberer angesiedelt.


TESTURTEIL
Die Sims: Hokus Pokus

ENTWICKLER	ANBIETER
Maxis	Electronic Arts
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 30,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Unbeschränkt	Deutsch

75

Kategorie	Wertung
GRAFIK	63%
SOUND	73%
STEUERUNG	62%
ATMOSPHÄRE	86%
SPIELDESIGN	72%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIE SIMS: MEGASTAR** oder **THE PARTNERS** mochten.

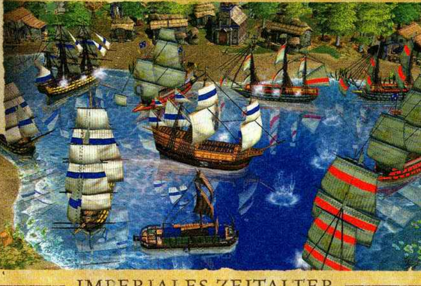
EINE SCHLACHT KANN DAS SCHICKSAL EINER NATION BESIEGELN. 1.000 JAHRE KRIEGSFÜHRUNG KÖNNEN DIE WELT VERÄNDERN.

Übernehmen Sie das Kommando in spektakulären Schlachten vom Mittelalter bis zum Zweiten Weltkrieg und trotzen Sie donnerndem Kavalleriebeschuss und markerschütternden Bombenangriffen. Regieren Sie eine der sieben größten Zivilisationen der Welt, mit realistischen Waffen, mächtigen Technologien und einzigartigen militärischen und wirtschaftlichen Fähigkeiten. Bauen Sie ein Imperium auf, mit dem Sie die Welt erobern.



SCHIESSPULVER-ZEITALTER

Befehligen Sie Ihre Nation in gnadenlosen Kriegen, strategischem Nationenaufbau oder online in packender Mehrspieler-Action.



IMPERIALES ZEITALTER

Agieren Sie in drei handlungsbasierten Kampagnen als legendäre Kriegsherren der Geschichte. Verhelfen Sie Ihrer Nation trotz Verschwörungen und Intrigen zu der ihr gebührenden Größe.



RUSSLAND

FRANKREICH

KOREA

DEUTSCHLAND

USA

ENGLAND

CHINA



ERSTER WELTKRIEG

Führen Sie eine von sieben völlig verschiedenen Zivilisationen in dramatischen Land-, Luft- und Seeschlachten durch 1.000 Jahre Zeitgeschehen.



ZWEITER WELTKRIEG

Betrachten Sie das Geschehen mit der rotier- und zoombaren Kamera, detaillierter 3D-Grafik und berauschenden Filmsequenzen aus der **Sicht eines Generals.**

ECHTZEIT-STRATEGIE
SO KOMPLEX WIE NIE ZUVOR.

JETZT ERHÄLTLICH!
EMPIRESRTS.DE



„spannende Kampagnen, perfekte Balance"
- Gamestar 11/03




XIII
SIE SAGEN, DU HAST DEN PRÄSIDENTEN ERSCHOSSEN...
... ABER DU KANNST DICH AN NICHTS ERINNERN!
PlayStation 2
WITH NETWORK PLAY
XIII
UBISOFT
DARGAUD
KEIN NAME, KEIN GEDÄCHTNIS,
NUR EINE NUMMER...
WWW.XIII-THEGAME.COM
PlayStation 2
XBOX
XBOX LIVE
PC CD-ROM
NINTENDO GAMECUBE
gameloft
DARGAUD
UBISOFT
© 2003 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries.
© 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (Dargaud - Lombard S.A). " " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Jedi Academy

Es hallt wie ein Tausendstimmenchor durchs Universum: „Mehr Spielzeit, bitte!" Darin waren sich die PC-Games-Leser einig – man ist mit rund zehn Stunden Spielzeit einfach viel zu schnell durch. Bemängelt wurde auch der Einsatz der veralteten **Quake 3**-Engine, die es einfach nicht schafft, hübsche Außenareale darzustellen. Als positive Punkte wurden dagegen die Lichtschwertkämpfe, die geschmeidige Steuerung und das dadurch aufkommende **Star Wars**-Flair genannt.

WUSSTEN SIE SCHON, DASS ...

... das erste **Star Wars**-Videospiel 1982 für die Intellivision- und Atari 2600-Spielkonsole auf den Markt kam? Es trug den Namen **Star Wars: The Empire Strikes Back** und der Spielablauf bestand darin, als Pilot eines Snowspeeders die imperialen Walker abzuschießen.

... **Jedi Knight 2: Jedi Outcast** für günstige 30 Euro in Ubisofts Spielepaket Gold Games 7 zusammen mit neun anderen Titeln erhältlich ist?

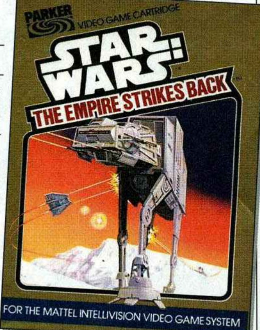
... insgesamt circa 100 **Star Wars**-Computer- und -Videospiele entwickelt wurden?

... die Synchronisation und Übersetzung von **Knights of the Old Republic** (Vorschau auf Seite 62) laut Firmenangaben rund 280.000 Euro verschlungen hat? Der Audiopart des Rollenspiels umfasst insgesamt 610.000 Wörter.

... **Jedi Knight 2: Jedi Outcast** den VUD-Gold-Award bekam? Die Auszeichnung wird für Spiele vergeben, die sich innerhalb der ersten zwölf Monate nach Erscheinen in den Ländern Deutschland, Österreich und der Schweiz über 100.000 Mal verkaufen.

... **Rebel Assault** das erste Spiel war, das ausschließlich auf CD-ROM erschien und damit den Laufwerken 1993 zum Durchbruch verhalf?

... unter dem Darth-Vader-Kostüm des Films der relativ unbekannte Schauspieler David Prowse schwitzte, der wegen seines britischen Akzents aber nicht die Sprechrolle übernehmen durfte? Als Stimme hat sich George Lucas für James Earl Jones entschieden; Darth Vaders Gesicht hingegen gehört Sebastian Shaw.

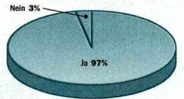


So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2
Animationen	2+
SOUND	
Musik	2+
Soundeffekte	1-
Kommentare/Sprachausgabe	2
SPIELDESIGN	
Langzeitmotivation	2-
Steuerung	2+
Einsteigerfreundlichkeit	2
Mehrspielermodus	2-
Innovationen	2-
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Knightshift weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Rasante Lichtschwertduelle
2. Geschmeidige Steuerung
3. Typisches Star-Wars-Flair
4. Motivierender Multiplayer-Modus
5. Tolle Macht-Fähigkeiten

−
1. Kurze Spieldauer
2. Veraltete Grafik
3. Schwierigkeitsgrad zu leicht
4. Wenig Langzeitmotivation
5. Langweilige Story

Die Meinung der PC-Games-Leser:

MARIO GRÖBNER, Bankkaufmann aus Fuldabrück:
„Das Spiel ist eine Steigerung gegenüber dem Vorgänger. Geniale Abwechslungen werden eingestreut, Lichtschwertduelle inklusive Machtgehabe vom Feinsten inszeniert. Leider ist die Spieldauer dürftig (oder lag das daran, dass ich nicht mehr loskam?). Die Grafik ist zwar okay, jedoch ist man schon Besseres gewohnt."

BENJAMIN REICHSTEIN, aus Bayreuth:
„**Jedi Academy** hat mich enttäuscht. Die Grafik sieht nicht wirklich spektakulär aus und die Gegner brabbeln dauernd die gleichen Sprüche. Die Entscheidung zwischen dunkler und heller Seite hätte viel eher eingesetzt werden sollen, damit man zwei komplett unterschiedliche ‚Kampagnen' spielen kann."

JULIUS KUSCKE, Schüler aus Flensburg:
„**Jedi Academy** ist besser als der Vorgänger: noch mehr spannende Lichtschwertduelle mit haufenweise bösen Sith. Die Levels sind abwechslungsreich und machen Spaß. Mal flieht man vor einem mutierten Rancor, mal rast man mit Speedbikes durch die Gegend oder kämpft gegen Boba Fett. Action pur! Leider zu kurz ..."

BERND SCHALGE, Schüler aus Witten:
„Wie schon der Vorgänger ein sehr schönes Spiel! Das System mit den frei wählbaren, recht kurzen Missionen ist gut, allerdings hätten davon auch gut und gerne doppelt so viele zur Auswahl stehen können. Insgesamt ist **Jedi Academy** viel zu kurz. Die Story ist nett, fesselt allerdings nicht sehr und das Ende ist zu vorhersehbar."



Call of Duty

PC Games Award ACTION 12/2003

ALTERSEMPFEHLUNG 18+



Das Medal-of-Honor-Team legt seinen Shooter-Erfolg unter frischer Flagge neu auf. **Diesmal sind Sie nicht allein**: Zusammen mit hunderten Amerikanern, Engländern und Sowjets lehren Sie die Wehrmacht das Fürchten.

Volle **Deckung**

In den meisten Missionen können Sie auf die Unterstützung Ihrer Kameraden bauen – mal nur eine Hand voll, mal dutzende. Die computergesteuerten Soldaten haben eine ganze Reihe Tricks drauf, die sie nicht zum bloßen Kanonenfutter degradieren. Eine Auswahl:


Wenn ein MG in der Nähe ist, klemmen sich die Pappkameraden dahinter und feuern auf Angreifer.


Statt einfach draufloszustürmen, linsen die KI-Kollegen erst mal vorsichtig um die Ecke.


Deckung wie Mauern, Fahrzeuge oder andere Kugelfänger werden automatisch genutzt.


Während einige vorrücken, geben andere ihnen Feuerschutz.

Das Rezept ist bekannt: Der einsame Held stürmt die gegnerischen Stellungen und räumt im Alleingang mit einer halben Armee auf. So funktionierten bislang fast alle Weltkriegs-Actionspiele. Nicht so **Call of Duty**. Im Erstlingswerk von Infinity Ward (gegründet von den **Medal of Honor**-Schöpfern) sind Sie nur einer von vielen. Seite an Seite mit Dutzenden Fallschirmjägern erleben Sie die Landung in der Normandie, jagen mit einem britischen Kommandoteam einen Staudamm in die Luft und verteidigen mit Horden von Rotarmisten das zerbombte Stalingrad.

Hilfe von Genosse Computer

Anders als in Team-Shootern vom Schlage eines **Hidden & Dangerous 2** (Test ab Seite 150) hören Ihre Teamkameraden nicht auf Ihre Befehle, sondern agieren völlig unabhängig, stürmen vor, gehen in Deckung und nehmen Ziele unter Feuer. Die meisten Aktionen werden durch Skripts in Gang gesetzt, etwa wenn – wie erwähnt – eine Gruppe Sowjet-Soldaten den Roten Platz in Stalingrad stürmt. Aber der Ausgang ist nicht vorbestimmt. Mal wird der Fahnenträger von einer MG-Garbe erfasst, mal bringt ein Scharfschütze das Nest rechtzeitig zum Schweigen und fast alle schaffen es bis zur rettenden Deckung. Natürlich gewinnen Ihre Kollegen nicht den Level für Sie. Sie können sich also nicht hinter irgendeiner Mauer verschanzen und warten, bis alles vorbei ist. An vielen Stellen lassen sie Ihnen den Vortritt und rücken erst nach, wenn Sie etwa ein Widerstandsnest ausgeräuchert haben. Aber gerade in den beiden höheren der vier Schwierigkeitsgrade werden Sie die Unterstützung nicht missen wollen. Mehr als einmal wird Ihnen einer der Computer-Kameraden den Hintern retten, weil er zum Beispiel Verteidiger mit Sperrfeuer in Schach hält, während Sie drauflossprinten. Im Gegenzug sollten Sie auf Ihre Mitstreiter Acht geben und ihnen den Rücken freihalten.

Treffer unvermeidlich

Zwar sind die KI-Kollegen keine ganz großen Leuchten. Es kann schon mal vorkommen, dass Sie ein Haus stürmen und Ihnen die Jungs „zur Unterstützung" eine Granate hinterherwerfen. Dafür arbeiten sie zusammen, geben sich gegenseitig Feuerschutz, ducken sich etwa unter ein Fenster, nur um dann blitzschnell aufzutauchen, eine Salve abzugeben und wieder zu verschwinden. Solche Tricks haben die Gegner allerdings auch drauf. Wenn Sie nicht ständig die Schnellladen-Taste bemühen wollen, sollten Sie möglichst vorsichtig vorrücken. Nur im einfachsten Modus kann Ihr Alter Ego mehr als zwei, drei Treffer wegstecken. Im schwierigsten genügt manchmal schon eine Kugel und Sie hauchen Ihr Bildschirmleben aus – was die Einstellung leider nahezu unspielbar macht, denn es gibt Situationen, in denen Sie sich dem feindlichen Feuer unweigerlich aussetzen müssen. Etwa wenn Sie sich hinter ein Stand-MG schwingen, um einen Ansturm zurückzuwerfen.

Actionreiches Triumvirat

Solche Sequenzen sind nur ein Teil der vier abwechslungsreichen Kampagnen, die insgesamt 24 Missionen umfassen. Da sollen Sie mit einer Flak Stukas vom Himmel holen, mit der Panzerfaust schweres Gerät zu Altmetall verarbeiten oder als Beifahrer auf einem LKW die Verfolger niederhalten. Sie

Die rote Flut

Die Levels in Call of Duty sind eine aufregende Mischung aus automatisch ablaufenden, halb interaktiven Filmszenen und typischen Ego-Shooter-Sequenzen. Drei Levels bilden den Kampf um Stalingrad. Eine Manöverkritik der ersten beiden Abschnitte haben wir für Sie hier zusammengefasst.



Landungsboote bringen Ihre Abteilung über den Don ans Ufer von Stalingrad. Die Ansprache des Politoffiziers wird vom Heulen der Stukas unterbrochen, die den Konvoi attackieren. Zwei der Nachbarboote gehen in Flammen auf. Kameraden stürzen sich panisch ins Wasser, nur um von den Kommissaren in den Rücken geschossen zu werden.



Am Landungssteg angekommen, wird Ihr Boot von einer Fliegerbombe in den Flussgrund gebohrt. Mit knapper Not entkommen Sie der Explosion, erhalten aber bei der Ausrüstungsausgabe kein Gewehr, sondern nur fünf Schuss Munition. „Wenn Ihr Vordermann fällt, schnappen Sie sich seine Waffe", heißt es. Als ob das so einfach wäre.



Im Kugelhagel der Maschinengewehre erstürmen Sie den Hügel vor der Stadt. Überall schlagen Granaten ein, Stukas fliegen Sturzangriffe, die Explosionen reißen Ihre Genossen von den Füßen, Ihre Ohren pfeifen. Gerade noch können Sie sich hinter einer Mauer in Sicherheit bringen, doch da wartet schon die nächste Gefahr.



Sergeant Borodin ist der Scharfschütze Ihrer Kompanie und schon länger dabei. Aber selbst er hat keine Chance gegen das Abwehrfeuer. Die Lösung: Sie sollen den Köder für die deutschen MG-Schützen spielen, während er die Nester aushebt. Es klappt tatsächlich. Zusammen mit Borodin finden Sie endlich in einer Hausruine Schutz.



Das Glück währt nicht lange. Ihre nächste Aufgabe ist es, zusammen mit dutzenden von Sowjetsoldaten den Roten Platz zu stürmen – und Sie haben immer noch kein Gewehr. Pech für den Fahnenträger: Er stoppt die Kugel, die für Sie gedacht war. Glück für Sie: Jetzt bekommen Sie seine Waffe und dürfen endlich zurückschießen.



Nachdem Sie sich zusammen mit drei anderen Jungs durch zertrümmerte Häuser gekämpft haben, nehmen Sie die deutschen Stellungen von der Flanke mit einem Scharfschützengewehr unter Beschuss. Den Rest erledigen die anrollenden russischen Tanks automatisch. Weiter geht's zum letzten Abschnitt der Schlacht um Stalingrad.

durchleben nacheinander die Schicksale dreier alliierter Soldaten: des amerikanischen Fallschirmjägers Private Martin, des britischen Kommandokämpfers Sergeant Evans und des frisch eingezogenen Sowjetarmisten Alexei. Die Laufbahnen könnten kaum unterschiedlicher sein. Während die beiden Westalliierten zur Elite ihres Landes zählen und mal als Einzelkämpfer auf leisen Sohlen feindliche Festungen infiltrieren, mal im Verband zum Großangriff blasen, ist der Russe Alexei ein Niemand, der sich selbst sein Gewehr erst verdienen muss. Richtig gelesen: Wenn Sie zusammen mit dutzenden Verängstigten an den Ufern des Don aus Ihrem Landungsschiff klettern und in die Reihe der Rekruten treten, drückt man Ihnen keine Waffe in die Hand. „Wenn Ihr Vordermann fällt, schnappen Sie sich seinen Karabiner und stürmen vor", lautet die lapidare Anweisung des Offiziers, der die Angekommenen einweist. Wer **Enemy at the Gates** gesehen hat, kennt diese Szene. Ihre Kameraden fallen zu Dutzenden im Sperrfeuer der deutschen Artillerie. Verängstigt und mit einem Pfeifen auf den Ohren schaffen Sie es auf allen vieren bis zum rettenden Kugelschatten eines Mauerstücks. „Hey du, Junge", blafft Sie einer der wenigen Veteranen an. „Wenn du bis zu dem Autowrack dort drüben rennst, knipse ich die Maschinengewehre da oben aus." Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als loszusprinten und den Köder zu spielen. Dreimal fordern Sie Ihr Glück heraus, verfolgt von den Maschinengewehrsalven der Invasoren. Dann finden Sie endlich selbst einen Schießprügel. Wenn Sie durchhalten, dürfen Sie in einem der folgenden Levels als Kommandant einen Sowjet-Panzer befehligen und später gar zusammen mit Ihren Kameraden die rote Flagge auf dem Reichstag hissen.



BURG BRUNWALD Als amerikanischer Fallschirmjäger befreien Sie Kriegsgefangene aus einer Bergfestung in den Alpen.

Vorlage aus Hollywood

Nicht nur im Kino haben sich die **Call of Duty**-Macher bedient. Neben der geschilderten Szene aus **Enemy at the Gates** spielen Sie beispielsweise eine Folge der amerikanischen Fernsehserie **Band of Brothers** nach, in der die Fallschirmjäger eine deutsche Artilleriestellung ausheben. Andere Skript-Sequenzen erinnern an den inoffiziellen Vorgänger **Medal of Honor: Allied Assault**. Etwa wenn Sie eine wichtige Brücke gegen eine Konterattacke verteidigen müssen. Erst als Scharfschüt-

CALL OF DUTY TESTCENTER

Inhalt & Features

- 24 Missionen in vier Kampagnen
- Amerikanische, britische und sowjetische Seite
- Knapp 20 Waffen
- Schauplätze aus Filmen, Büchern und anderen Spielen
- Mehrspielerpart mit fünf Modi und zwölf Maps

Zahlen & Fakten

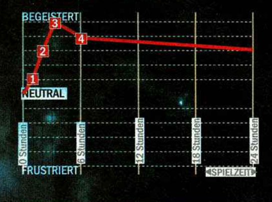
Genre:	Ego-Shooter
Vergleichbare Spiele:	Medal of Honor: Allied Assault (dt.), Vietcong
Entwickler:	Infinity Ward
Vom gleichen Entwickler:	-
Publisher:	Activision
Adresse des Publishers:	Brunnfeld 2-6 93133 Burglengenfeld
Telefon des Publishers :	0190-510055 (€ 0,62/Min.)
Offizielle Website:	www.callofduty.com
Website des Publishers :	www.activsion.de
Website des Entwicklers:	www.infinityward.com
Beste Fansite:	www.callofduty.ifo
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-510055 (€ 0,62/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 18 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 50,-
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch mit 24 Seiten
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	5 Stunden

Im Wettbewerb

	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	Vietcong	Call of Duty	Pro & Contra
GRAFIK	**72**	**80**	**79**	+ Geschmeidige Animationen + Gleißende Explosionen − Unnatürliche Landschaft − Niedrig aufgelöste Texturen
Detailreichtum Spielwelt	76	87	80	
Detailreichtum Objekte	70	79	75	
Vielfalt der Spielwelt	78	79	79	
Animation der Objekte	78	84	86	
Effekte	71	82	83	
SOUND	**91**	**86**	**93**	+ Genialer Soundtrack + Realistische Waffen-Effekte − Deutsche Synchronisation nur Durchschnitt
Musik	92	87	95	
Soundeffekte	89	84	89	
Stimmen/Kommentar	90	84	79	
STEUERUNG	**89**	**89**	**89**	+ Standard-Ego-Shooter-Steuerung − Granaten zielgenau werfen ist schwierig
Bedienungskomfort/Navigation	84	88	90	
Präzision der Steuerung	90	90	88	
Übersichtlichkeit/Perspektive	90	90	90	
ATMOSPHÄRE	**83**	**82**	**84**	+ Spannende Skript-Sequenzen + Briefings, Tagebücher, viel Sprachausgabe
Spannung/Überraschungen	82	83	77	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	71	85	83	
Story/Dialoge/Kommentare	82	83	79	
Inszenierung	85	84	90	
SPIELDESIGN	**75**	**84**	**80**	+ KI der Mitstreiter okay − Kaum wirklich Neues − Höchster Schwierigkeitsgrad untauglich − Zu schnell durchgespielt
Komplexität /Spieltiefe	65	77	69	
Einsteigerfreundlichkeit	81	80	87	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	69	88	65	
Verhalten der Computergegner	76	59	79	
Innovation	74	78	67	
MEHRSPIELERMODUS	**81**	**83**	**85**	+ Abwechslungsreiche Modi + Viele Karten + Ausbalancierte Waffen
Abwechslung der Spielmodi	83	85	85	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	79	75	80	
Einstellungsmöglichkeiten	82	83	90	
TEST-AUSGABE:	PCG 02/02	PCG 05/03	PCG 12/03	
WERTUNG:	**82**	**80**	**83**	

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele · Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Nichts Neues im Tutorial: ein Ausbildungslager, wie man es aus Kriegsfilmen kennt.



2 Von Anfang an setzt **Call of Duty** auf kompromisslose Action. Es gibt keine Ruhepausen.



3 Die russische Kampagne ist die bislang spannendste. Der Höhepunkt: Stalingrad.



4 Der Solo-Modus endet mit einem furiosen Finale. Bleibt noch der Mehrspielerpart.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS — MHz: 500 | 1.000 | 1.800 | 2.500 | 3.000

MITTLERE DETAILS — MHz: 500 | 1.000 | 1.800 | 2.500 | 3.000

MAXIMALE DETAILS — MHz: 500 | 1.000 | 1.800 | 2.500 | 3.000

Die Performance bei **Call of Duty** hängt vom verwendeten Hauptprozessor ab. Im Spielverlauf variieren die Anforderungen je nach Einsatz und dargestellter Szene allerdings sehr stark. Für Schlacht um Stalingrad, bei der Dutzende Spielfiguren gleichzeitig berechnet werden müssen, reicht selbst eine CPU mit 2.700 MHz nicht mehr aus. Setzen Sie bei solchen Massenschlachten den Wert für „Model Detail" herab. In weniger aufwendigen Einsätzen (beispielsweise in Gebäuden) können Sie die Details wieder auf die ursprüngliche Stufe setzen.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE	KLASSE 1 (Optimal)	KLASSE 2 (Optimal)	KLASSE 3 (Optimal)	KLASSE 4 (Optimal)
1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE	KLASSE 1 (Akzeptabel)	KLASSE 2 (Optimal)	KLASSE 3 (Optimal)	KLASSE 4 (Optimal)
1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE	KLASSE 1 (Unzumutbar)	KLASSE 2 (Akzeptabel)	KLASSE 3 (Optimal)	KLASSE 4 (Optimal)

KLASSE 1: Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500

KLASSE 2: Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra

KLASSE 3: Geforce4 Ti-Serie Radeon 9500/9600/ 9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra

KLASSE 4: Radeon 9500 Pro/ 9700 (Pro) Radeon 9800 (Pro) Geforce FX 5800 (Ultra) Geforce FX 5900 (Ultra)

Bei der Grafikkarte ist der Weltkriegs-Shooter weniger anspruchsvoll. Für die bewährte **Q3-Engine** können Sie bereits mit einer Geforce3 Ti-200 1.024x768 und die höchste Detailstufe auswählen. Um auf einer Geforce2 Ti oder Geforce4 MX mit einer angenehmen Geschwindigkeit spielen zu können, setzen Sie die „Charakter-Texturen" auf „Normal" und reduzieren die „Texturqualität" auf „16 Bit". Besitzer einer Geforce2 MX reduzieren zudem die Auflösung auf 800x600. **Call of Duty** sieht trotz dieser Einschränkungen immer noch sehr gut aus.

RAM

- 128 MB (Unzumutbar)
- 256 MB (Akzeptabel)
- 512 MB (Optimal)
- 1.024 MB (Optimal)

Mit 256 MByte kommt es zu vereinzelten Aussetzern im Spielverlauf. Mit 512 MByte gibt es keine Probleme.

ze, später mit der Panzerfaust als Feuerwehr gegen die Wehrmachts-Tanks, die von allen Seiten anrollen. Die Choreographie stammt vom Drehbuchschreiber Michael Schiffer, der unter anderem für **Crimson Tide** und **Peacemaker** verantwortlich zeichnet. Untermalt wird die Handlung von einem absolut filmreifen Symphonie-Soundtrack.

Wie die Bilder erinnert der Realismus eher an Hollywood denn an eine schraubengenaue Simulation vom Schlage eines **IL-2 Sturmovik**. Zwar gilt die Faustregel, dass alle der rund 20 Knarren besser treffen, wenn man sich Zeit zum Zielen nimmt, aber auch Dauerfeuer-Freunde werden ihren Spaß haben. Schließlich hinterlässt jeder Gegner nach dem Exitus seine Knarre nebst vollem Magazin und ein, zwei Patronen genügen normalerweise, um einen Feind in die ewigen Bit-Gründe zu senden.

Geliftete Grafik

In Szene gesetzt wird das alles wie schon **Medal of Honor: Allied Assault** von einer aufgebohrten Version der guten, alten **Quake 3**-Engine. Der haben die Programmierer unter anderem endlich beigebracht, größere Außenlandschaften darzustellen; frühere **Q3**-Spiele wie **Soldier of Fortune 2** waren in puncto Sichtweite und Architektur arg eingeschränkt. Außerdem schafft es **Call of Duty**, selbst mehrere Dutzend Figuren gleichzeitig in Bewegung zu setzen – die lebensechten Animationen sind eine Klasse für sich. Im Vergleich mit kommenden Titeln wie **Half-Life 2** oder **Medal of Honor: Pacific Assault** sieht **Call of Duty** leider trotzdem alt aus und auch mit aktuellen Optik-Leckerbissen wie **Chrome** kann der Activision-Shooter nicht gleichziehen. Auch wenn das Leveldesign stellenweise hitverdächtig ist – etwa im zerstörten Berlin –, ist die Engine manchmal überfordert. Der Hürtgenwald, in dem die Ardennenoffensive tobt, erinnert beispielsweise eher an eine verschneite Salzwüste. Ein Leveleditor soll nachgeliefert werden; vielleicht entlocken ja findige Fans dem **Quake 3**-Code noch ansehnliche Wälder.

RÜDIGER STEIDLE

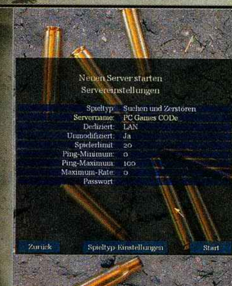
Multiplayer-Optionen

Mit Freunden machen die Bildschirm-Schlachten gleich noch mal so viel Spaß. **Call of Duty** hält zwölf Mehrspieler-Arenen bereit (meist Abwandlungen von Levels aus dem Solo-Feldzug), auf denen bis zu 64 Spieler Platz finden. Neben den beiden Klassikern Deathmatch und Team Deathmatch stehen drei spezielle Spielmodi zur Wahl.

„Bergung" erinnert an Capture the Flag. Ein Team soll Dokumente stehlen, das andere genau das verhindern.

In „Hinter den feindlichen Linien" wird eine Hand voll alliierter Spieler von einer Überzahl Soldaten der Achsenmächte gejagt. Sobald Letztere einen Treffer landen, tauschen sie mit ihrem Opfer den Platz.

„Suchen und Zerstören" ist am ehesten mit **Counter-Strike** zu vergleichen. Beispielsweise soll ein US-Team Flak-Geschütze zerstören, die von der Gegenseite bewacht werden.





HEAVY METAL Einen Level verbringen Sie in der Kommandantenkuppel eines russischen Panzers.

MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER



Private Martin, Sergeant Evans, Genosse Alexei, retour und wieder von vorne: Rollentausch in einem Episodenspiel.

Klasse und abwechslungsreich: Als Amerikaner bereite ich den D-Day vor, als Brite sabotiere ich das Schlachtschiff Tirpitz und als Russe befreie ich Stalingrad. Infinity Ward spendiert uns hervorragend inszenierte Zeitgeschichte, die ohne Probleme das Zeug zum Spiele-Klassiker gehabt hätte. Schade nur, dass die spannenden Ereignisse einzelne, abgeschlossene Episoden bleiben und es den Entwicklern nicht gelungen ist, die Szenarien in ein großes Ganzes zu packen. Was mir einfach fehlt, ist Hintergrundgeschichte, die das Geschehen zusammenhält und eine größere Nähe zu den Hauptdarstellern herstellt. Damit hätte **Call of Duty** ganz locker meinen Shooter-Olymp erklommen. Ein Extra-Lob gebührt der wirklich herausragenden Soundkulisse, die für mich viel mehr zur beklemmenden und authentischen Atmosphäre beiträgt als die zwar betagte, aber dennoch feine **Quake 3**-Grafik.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Um es frei nach den Prinzen zu singen: Das hab ich alles schon gespielt. Eyo, eyo!

Dass das **Medal of Honor**-Team seinen Shooter-Erfolg unter neuem Namen wiederholen will, kann ich ihm kaum übel nehmen. Dass es das „Wiederholen" etwas zu wörtlich nimmt, schon. Von der Fallschirm-Landung in der Normandie bis hin zu den Häuserkämpfen im zerstörten Berlin hatte ich ein ständiges Déjà-vu, sei es aus dem inoffiziellen Vorgänger oder Kinofilmen wie **Enemy at the Gates**. Dass **Call of Duty** trotzdem von der ersten bis zur letzten Minute spannend bleibt, hat es den vielen epischen Skript-Sequenzen zu verdanken, die mich hautnah miterleben lassen, was ich bislang nur auf der Leinwand betrachten durfte: wie Hunderte Rotarmisten die Hügel von Stalingrad stürmen, wie ein Dutzend T-34-Panzer die verschneiten Ebenen von Ostpreußen zerpflügt. Schade nur, dass das Vergnügen ein kurzes ist. Shooter-Veteranen sollten im zweithöchsten Schwierigkeitsgrad spielen, sonst flimmert nach fünf bis sechs Stunden der (sehr coole) Abspann über den Schirm.

TESTURTEIL
Call of Duty

86

ENTWICKLER Infinity Ward	**ANBIETER** Activision
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 18 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: Drei Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: 64
Internet: 64 — 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)

Prozessor in Megahertz: 800 – 1200 – 1500

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Spannende Skript-Sequenzen
+ Einzigartige Massenschlachten
+ Genialer Soundtrack
- Viel zu kurz
- Grafisch trotz Auffrischung veraltet

GRAFIK	79%
SOUND	93%
STEUERUNG	89%
ATMOSPHÄRE	84%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	85%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT** oder **VIETCONG** mochten.

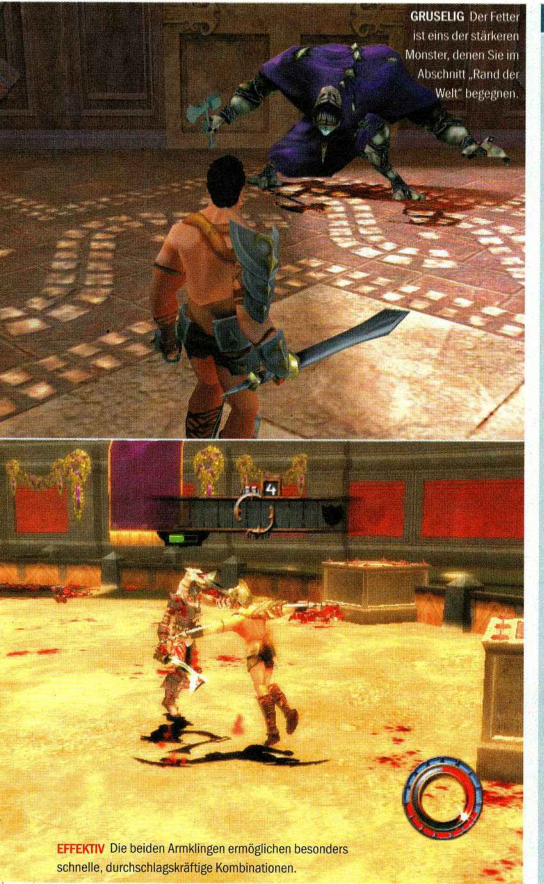

ST
ME
www.against-rome.com
Erhältlich ab 07.11.2003
JoWooD Productions
ARTS
bigben interactive
POWERED BY gamespy
PC CD
© 2003 Published by JoWooD Productions Software AG. Developed by Independent-Arts-Software. Distributed by Bigben Interactive GmbH GameSpy and the „Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.



Gladiator: Schwert der Rache

Zyklopen, Harpyien und sogar Götter haben sich verschworen: Befreien Sie als Gladiator Thrax das römische Volk **in einem atemberaubenden Action-Abenteuer und genießen Sie die Gnade der Götter.**

Wenn Sie hinter **Gladiator: Schwert der Rache** eine interaktive Fassung des Kinohits mit Russell Crowe erwarten, liegen Sie gar nicht mal so verkehrt. Denn neben dem Spielenamen orientiert sich auch die Story an Ridley Scotts Meisterwerk: Der hinterlistige Arruntius hat Kaiser Trajan ermordet, um den Thron für sich selbst zu beanspruchen. Mit dem Ziel, Rom aus den Fängen des Tyrannen zu befreien, macht sich der Gladiator Thrax – Trajans Lieblingskämpfer – bereit zum Kampf gegen Arruntius. In seiner Rolle fechten, schlitzen und schlagen Sie sich vom Kolosseum über die weiten Felder des Elysium (das Jenseits der griechischen Sagenwelt) bis in die drei Hauptabschnitte: eine zerstörte Festung auf der Titaneninsel, den Rand der Welt mit verdorrten Ebenen und tiefen Höhlen sowie die höllenartige Unterwelt. Schnell wird klar, dass sich weit größere Mächte als Arruntius verschworen haben: Der römische Gott der Angst, Phobos, benutzt den Imperator für seine niederträchtigen Ziele. Daher treten im Lauf des Spiels größ-



GRUSELIG Der Fetter ist eins der stärkeren Monster, denen Sie im Abschnitt „Rand der Welt" begegnen.

EFFEKTIV Die beiden Armklingen ermöglichen besonders schnelle, durchschlagskräftige Kombinationen.

Ein Hauch von Adventure – die Rätsel

Die gelegentlich eingestreuten Schalterpuzzles verdienen die Bezeichnung „Rätsel" kaum, so simpel gestrickt und einfach zu durchschauen sind sie. Außerdem laufen tatsächlich beinahe alle so ab wie in diesem Beispiel.



1 Aus dem Schacht strömen so lange schattenhafte Harpyien, ...



2 ... bis fünf dieser magischen Schalter betätigt sind.



3 Durch dauernden Kampf erhalten Sie genug Magie-Punkte – das Puzzle ist gelöst.

tenteils nichtmenschliche Widersacher auf. Skelettkrieger, Harpyien, Zyklopen und ähnliche Monster machen Thrax das Leben schwer.

Hau drauf wie nix

Schon der erste Level zeigt: Spielerische Tiefe sucht man in **Gladiator** vergebens. Thrax' einzige Aufgabe besteht darin, möglichst schnell und unbeschadet sämtliche Gegner aus dem Weg zu räumen. Dabei ist der Spielverlauf extrem linear, man kann nämlich nicht einmal von Abgründen oder Klippen springen, sondern nur dem vorgesehenen Weg folgen. Aufgrund dieser sehr eingeschränkten Bewegungsfreiheit sind packende Duelle auf engen Stegen oder Brücken nicht möglich – runterfallen können nämlich weder Thrax noch die Gegner. Jeder Kampf fühlt sich wie in einer klar eingegrenzten Manege an, von den an sich riesigen Leveln ist nichts zu spüren. Dasselbe gilt für die Interaktion mit der Umgebung: Es gibt weder Deckung noch Möglichkeiten, Feinde in eine Falle zu locken. Dadurch werden die Gefechte auf reines Hack & Slay ohne taktischen Anspruch reduziert. Selbst Springen ist nur möglich, wenn unser Krieger vor einem eigens markierten Abgrund steht, im richtigen Zweikampf führt er nur kleine Sätze vor oder zurück und Seitwärtsrollen aus. Im Grunde rennen Sie also lediglich von einem Kampfschauplatz zum nächsten, entledigen sich dort sämtlicher Gegner, gehen weiter, erledigen wieder Monsterscharen – und so läuft das komplette Spiel ab. Gelegentlich stoßen Sie auf Portale zu speziellen Mini-Arenen, in denen um stärkere Waffen, Lebensenergie, Amulette oder Ähnliches gestritten wird. Aber auch hier wollen nur unzählige Feinde niedergestreckt werden, einziger Unterschied ist das meist recht enge Zeitlimit. Das macht aber nichts: Schaffen Sie es einmal nicht rechtzeitig, dürfen Sie die „Mission" beliebig oft neustarten.

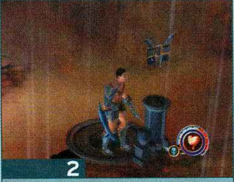
Kein Problem mit Auto-Aim

Glücklicherweise sind die Kämpfe selbst recht kurzweilig gestaltet: Das Zielsystem wählt automatisch einen primären und einen sekundären Gegner, zwischen denen Sie mit einem

Das Leben des Thrax: **So spielt sich Gladiator**



1 Im Elysium – dem Jenseits der griechischen Mythologie – beginnt das Abenteuer. Von hier erreicht Thrax die Insel der Titanen, den Rand der Welt und die Unterwelt.



2 Wenn Thrax diese in den Levels verteilten Portale betritt, beginnen Arena-Kämpfe. Schlägt er sich erfolgreich, gibt es beispielsweise mächtigere Waffen.



3 Der eindeutige Schwerpunkt liegt auf Kämpfen gegen schier unendliche Gegnerhorden. Vor allem im Duell mit mehreren Gegnern ist das unübersichtlich.



4 Nach den jeweiligen Abschnitten wird unser Gladiator mit übermenschlichen Fähigkeiten belohnt: den Kräften des Herkules, Pluto und Jupiter.



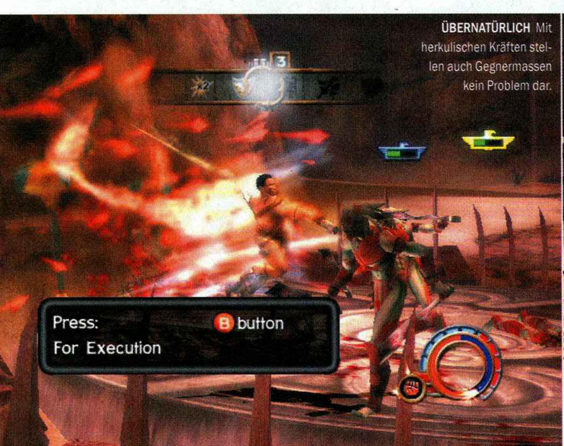
5 Die Endgegner bilden den Höhepunkt der Levels. Phobos, der Gott der Angst und Protektor von Arruntius, steht Ihnen sogar mehrfach gegenüber.



KÖRPEREINSATZ Thrax beherrscht nicht nur Äxte und Schwerter, sondern kann auch kräftig zutreten.

Tastendruck hin- und herschalten können. Ist ein Monster im Visier, attackiert Thrax es mit Schlägen, Tritten und Stichen. Es gibt nur zwei Angriffstasten, daher fallen durchschlagskräftige Kombinationen recht leicht. Noch effektiver werden die Aktionen, wenn Sie durch schnelles Umschalten gleich mehrere Ziele angreifen: Ihr Athlet gerät in eine Art Kampfrausch, dadurch schlägt er schneller und stärker zu. In diesem Modus kann unser Streiter zum Beispiel drei Leute gleichzeitig mit einem Rundumschlag erledigen oder den Schild eines Gegners zertrümmern. Je spektakulärer Ihre Attacken, desto schneller lädt sich das so genannte Bloodmeter auf. In der ersten Stufe (rot gefärbt) verfügen Sie über herkulische Kräfte: Sie fliegen förmlich zwischen den Gegnern hin und her, ein oder zwei Schläge reichen meist. Die zweite Stufe (blau) beschert Ihnen Schutzgeister des Gottes Pluto, die dritte und letzte göttliche Kraft (gelb) wird vom römischen Hauptgott Jupiter verliehen. Magie wird auch benötigt, um die gelegentlich eingestreuten Puzzles zu lösen (siehe Extrakasten „Ein Hauch von Adventure"). Insgesamt ist **Gladiator** etwas zu leicht geraten. Die Kämpfe fordern kein allzu großes Geschick, weil man mit unkoordiniertem Tastenhämmern weiter kommt als mit präzise ausgeführten Combos. Außerdem legen die Monster überwiegend Lemming-ähnliches Verhalten an den Tag. Ein Beispiel: Rund zehn Zyklopen bewachen einen Durchgang, Thrax bleibt nichts übrig, als sich ihnen zu stellen. Aber statt ihre zahlen- und kräftemäßige Überlegenheit auszunutzen, laufen die Kreaturen allein oder zu zweit in den sicheren Tod. Währenddessen wartet die restliche Gruppe darauf, bis sie an der Reihe ist. Zudem glänzen die KI-Recken nicht gerade durch abwechslungsreiches Kampfverhalten. Sobald Sie einige harte Treffer landen, beschränken sich die Gegner aufs Blocken, mit einer kurzen Finte oder Rolle lassen


Dungeons & Dragons
Der Tempel des Elementaren Bösen
Ein klassisches Greyhawk Abenteuer
Willkommen zurück in der Welt von Greyhawk...
12
usk
GameStar
»für taktische Tiefe«
11 2003
Temple of Elemental Evil
Licensed by
Hasbro
Consumer Products
ATARI
WWW.GREYHAWKGAME.COM
Published and Marketed by Atari Europe S.A. The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure, Dungeons & Dragons and its logo, D&D, Greyhawk and Wizards of the Coast and its logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., in the USA
and other countries and are used with permission. HASBRO and its logo are trademarks of Hasbro and are used with permission. Windows is either a registered trademark or trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.



ÜBERNATÜRLICH Mit herkulischen Kräften stellen auch Gegnermassen kein Problem dar.


DEFENSIV Die Gegner neigen dazu, für längere Zeit in Deckung zu gehen.

sie sich aber immer überlisten. Nicht einmal die Zwischen- und Endgegner sind wirklich knifflig, weil man den Dreh sehr schnell raus hat. Bei der ersten Begegnung mit Phobos warten Sie beispielsweise einfach, bis er seinen Schutzschild kurzzeitig deaktiviert, dann schleudern Sie ihn im Herkules-Modus gegen die Hallenwand – nach zwei Treffern ist er erledigt. Da er nur über drei Angriffe verfügt, sind seine Aktionen sehr vorhersehbar, und das Ausweichen bereitet keine Schwierigkeiten.

Gruselige Kamera

Neben der durchwachsenen Gegnerintelligenz leidet **Gladiator** vor allem unter dem völlig verkorksten Kamerasystem: Die Ansicht wechselt ständig zwischen fest installierten Kameras. So sieht man seinen Helden häufig von vorne oder von der Seite – optisch schick, aber völlig unpraktisch, denn Gegner oder Hindernisse tauchen erst extrem spät auf. In Ermangelung einer „Umschau"-Funktion fällt auch die Suche nach Türen oder Schaltern relativ schwer, daran ändert auch die minimale Zoom-Möglichkeit nichts. Besser gefallen die Animationen des Protagonisten: Die sind zwar teilweise unrealistisch, sehen aber spektakulär aus und passen gut zu den rasanten Kämpfen. JUSTIN STOLZENBERG



MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Eine tiefer gehende Story oder eine Charakterentwicklung hätten die fehlende Langzeitmotivation gebracht.

Gladiator bietet zwar kompromisslose Action, allerdings fehlen coolknackige Sprüche und markantere Charaktere, um eine entsprechende Stimmung zu erzeugen. An der Atmosphäre hapert es generell: Die Zwischensequenzen sind unspektakulär und vor allem viel zu selten. Ich finde es auch schade, dass die an sich interessante Verschwörungsstory keinen wesentlich höheren Stellenwert bekommen hat. So dient sie lediglich als nettes Beiwerk, um die verschiedenen Abschnitte ein wenig zusammenzuhalten. Langzeitmotivation entsteht also weder durch die Story noch durch die sich stark ähnelnden Gefechte – hier wäre eine größere Vielfalt an Manövern oder Entwicklungsmöglichkeiten wünschenswert gewesen. Die Kämpfe haben mich übrigens eher an **Diablo 2** als an andere Action-Adventure erinnert: Schlachten mit 15 oder 20 Monstern gleichzeitig wirken stark an Blizzards Action-Rollenspiel angelehnt – nur eben aus einer anderen Perspektive. Wenn Sie mehr als nur Hack&Slay-Action wollen, lassen Sie **Gladiator** besser im Händlerregal.



TESTURTEIL
Gladiator

ENTWICKLER Accl. Manchester	**ANBIETER** Acclaim
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 16 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: -
Internet: - 1 Sp./Packung

64

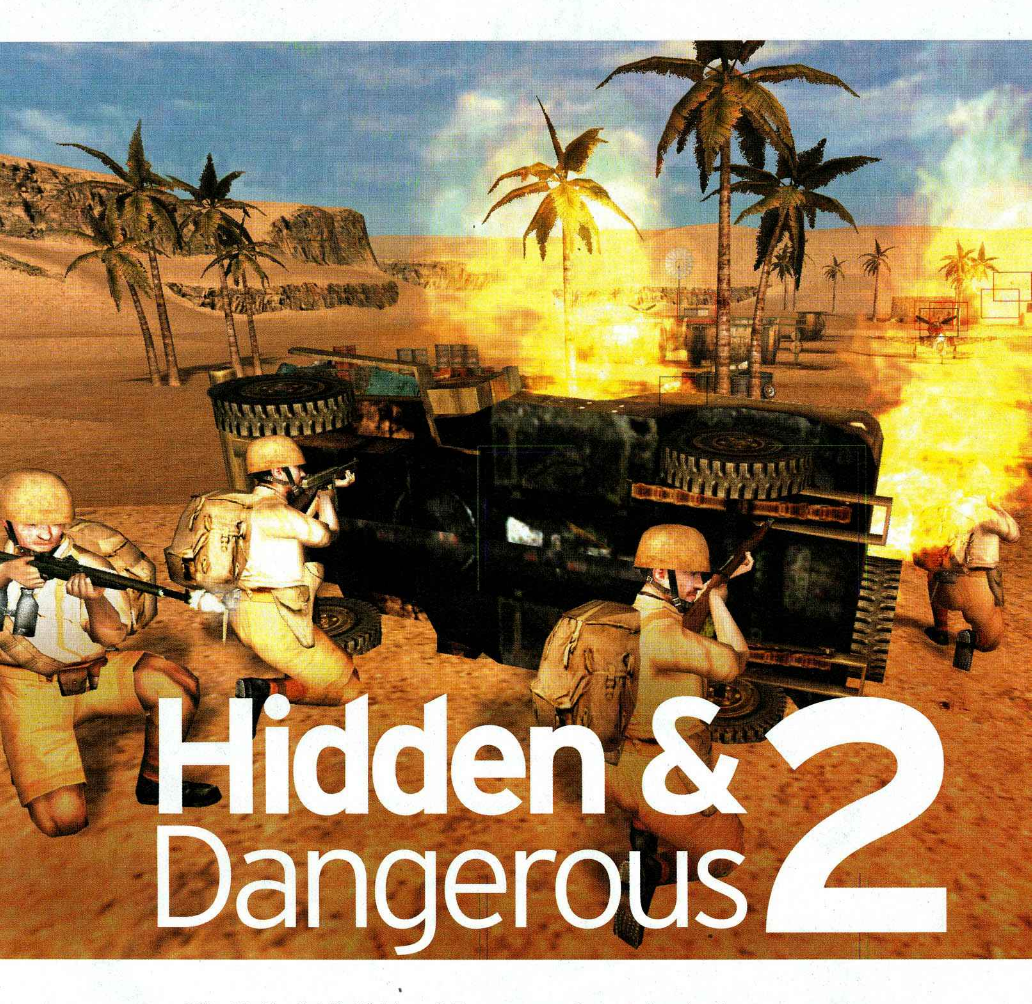
TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 750 1100 1500
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Interessante Verschwörungsstory
+ Geschickte Beleuchtung
+ Eingängige Steuerung
- Unglaubwürdige Atmosphäre
- Stumpfsinniges Hack & Slay

GRAFIK	79%
SOUND	76%
STEUERUNG	80%
ATMOSPHÄRE	68%
SPIELDESIGN	71%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **JEDI KNIGHT 3: JEDI ACADEMY** oder **DIE BY THE SWORD** mochten.


KONAMI
„...spielerisch bekommt FIFA diesen Herbst wohl erstmals eine Lektion erteilt."
GameStar 11/03
„Ich möchte erst Gott und dann Konami danken, denn meine Gebete für eine PC-Umsetzung wurden erhört."
PC Action 11/03
Mit einem Trikot wechselst du die Farbe -
mit Pro Evolution Soccer 3 die Liga.
Die Referenz - jetzt auch auf PC
„Die Spielbarkeit von Pro Evolution Soccer 3 ist einfach genial!"
PC Games 11/03
Gewählt auf der GC zum Spiel mit dem 'Best Gameplay 2003'
PlayStation 2
PC DVD-ROM
17.Oktober 2003
November 2003
PRO EVOLUTION SOCCER 3
www.konami-europe.com



Hidden & Dangerous 2

Wie Mafia fehlt Hidden & Dangerous 2 nur ein einziger Schritt zur Genialität: eine gescheite Einheiten-KI.

Das tschechische Entwickler-Team von Illusion Softworks hat es mal wieder geschafft, ein Spiel zu programmieren, das in fast allen Bereichen gelungen ist, nur in einem nicht – der KI Ihres computergesteuerten Teams. Der Rettungsanker kommt in Form des offenen Spieldesigns, denn **Hidden & Dangerous 2** lässt sich auf zwei Arten spielen: als Taktik-Shooter mit maximal vier Kameraden oder im Alleingang. Nur letztgenannte Option ermöglicht einen reibungslosen Spielablauf. Aber dazu später mehr ...

Hinter feindlichen Linien

Bei **Hidden & Dangerous 2** unterteilt sich der Zweite Weltkrieg in 23 Missionen. Während sich Ihre britischen Kameraden an der Front abmühen, schleichen Sie als Mitglied der SAS tief im deutschen Feindgebiet umher. Ihre Spezialitäten: Brisante Dokumente klauen, strategisch wichtige Brücken sprengen, schwer bewachte Festungen infiltrieren. Am Anfang stapfen Sie durch norwegischen Schnee, später lösen Sie Missionen in Afrika, den österreichischen Alpen, in der Normandie und in Tschechien. Dafür brauchen Sie schätzungsweise 25 Stunden im leichtesten und ein halbes Jahr im härtesten Schwierigkeitsgrad. Gut, der zweite Wert mag übertrieben sein, aber dennoch: **Hidden & Dangerous 2** ist teilweise verdammt schwer!

Nicht nur schießen die Widersacher manchmal mit einer beängstigenden Genauig-

keit, dass man meinen könnte, ein pinkfarbenes Kleid statt eines Tarnanzugs zu tragen. Hinzu kommt auch, dass einige Aufträge so fies gestaltet sind wie eine Scherzfrage – nur, wenn man um Ecken denkt, geht's weiter. Beispiel: Später im Spiel lautet Ihr Auftrag, in gestohlener Wehrmachtsuniform durch eine deutsche Basis zu marschieren. Doch die Feinde lassen sich nicht täuschen, werden sofort stutzig und schießen auf Sie. Schuld ist der Ami-Rucksack, auffällig um den Rücken Ihrer Spielfigur geschnallt. Das Gemeine daran: Das Spiel empfiehlt genau diese Ausrüstung vor Missionsstart!

Darf nicht fehlen: Rollenspielkram

Über 40 Soldaten verfügt die SAS, maximal vier davon bestreiten einen Einsatz. Welche das sind, entscheiden Sie vor jeder Mission. Aus einem Pool wählen Sie Ihre Männer aus, während eine Statistik über Vor- und Nachteile der ins Auge gefassten Person informiert. Die einen sind schnell, die anderen langsam, die einen können viel tragen, die anderen geraten nach einem kurzen Sprint sofort aus der Puste. Auch Treffergenauigkeit oder die Fähigkeit, Schlösser zu knacken, werden aufgeführt. Sämtliche Fertigkeiten steigen nach erfolgreich absolvierten Auftrag minimal an, was heißt: Passen Sie gut auf Ihr Team auf! Denn je erfahrener Ihre Mitstreiter sind, desto effektiver agieren sie im Kampf.

Ihre Helden verfügen – der Realismus schreibt es vor – auch über ein Inventar. Darin verstauen Sie vor Missionsbeginn alles, was Sie mitnehmen möchten – aber nur so lange, bis die maximale Gewichtsgrenze erreicht ist. Für Schleicheinsätze packen Sie schallgedämpfte Kanonen ein, auf offenem Feld eignen sich Scharfschützengewehre, Panzerfäuste oder größere Maschinengewehre. Als völlig nutzlos erweisen sich Granaten, denn Ihre Spielfigur wirft wie jemand, der im Sportunterricht ständig gehänselt wurde; Aufprall und Explosionszeit lassen sich deshalb kaum einschätzen, also bleiben Sie besser bei den gewöhnlichen Waffen. Von denen dürfen Sie übrigens nur maximal drei Stück mitschleppen: eine Pistole in der Westentasche, ein Gewehr in der Hand und eines um die Schulter gehängt.

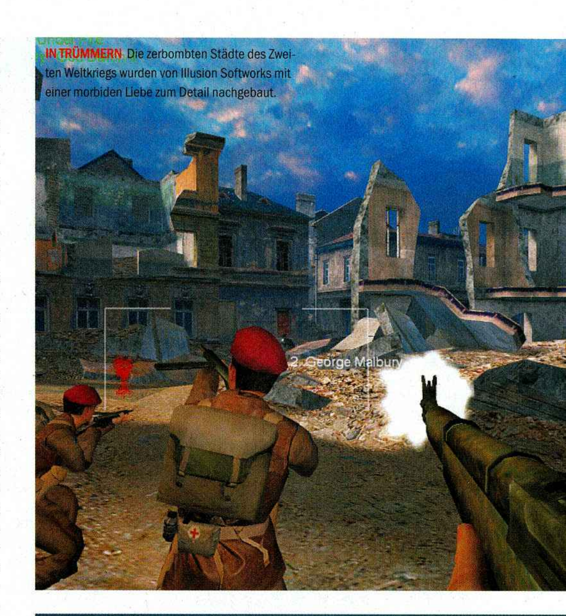
Spannende Aufträge und kleine Macken

Hidden & Dangerous 2 hat viele Vorzüge, der größte: die Missionsvielfalt. Im Dschungel kriechen Sie mühsam durchs Dickicht, während Regen in Sturzbächen vom Himmel kommt und die Sicht verwischt. Ringsherum sind gut getarnte Schützengräben, aus denen Einheimische mit Maschinengewehren auf alles schießen, was sich im Unterholz bewegt – spannend! Ein anderes Mal hasten Sie im Nebel zusammen mit einem Bodentrupp durch meterhohes Gras, um einen Hügel zu erklimmen. Fast ununterbrochen schlagen Granaten ein und Dreckfontänen spritzen auf. Irgendwann erreichen Sie einen feindlichen Bunker, den Sie betreten. Drinnen schlagen Sie sich im Halbdunkel mit dem Rest der Gegner herum, während der Stollen unter der Wucht der Einschläge von draußen erzittert.

Die Einsätze sind meistens wahre Atembeschleuniger, aber leider nicht perfekt. Häufig lautet der Auftrag, diverse Dokumente zu stehlen, was bedeutet, dass man den Bildschirm pixelgenau mit dem Fadenkreuz abfahren muss. Die Orientierung ist auch an anderen Stellen ein Problem, etwa wenn es heißt: „Bringen Sie Ihr Team zu Punkt B!" – eine präzise Anweisung zwar, aber eine unnütze obendrein, wenn die einschaltbare Karte keine Auskunft darüber gibt, wo sich besagter Punkt eigentlich befindet.

Dumm, dümmer, Team-KI

Sofern Sie ein ruhiger Zeitgenosse sind, der auch in ärgerlichen Situationen die Nerven behält, dann könnte sich das ändern, wenn Sie **Hidden & Dangerous 2** spielen: Ihre



IN TRÜMMERN Die zerbombten Städte des Zweiten Weltkriegs wurden von Illusion Softworks mit einer morbiden Liebe zum Detail nachgebaut.

Der **Taktik-Modus**

Per Tastendruck schalten Sie in den Taktik-Modus um. Dann wird das Spiel pausiert, Sie können dem Team aus der Vogelperspektive währenddessen in Ruhe Anweisungen geben. Auf Wunsch koordinieren Sie auch in Echtzeit, das ist aufgrund der recht komplexen Bedienung aber nicht zu empfehlen. Und so funktioniert's:



1 Sichtbare Feinde werden von einem roten Quadrat umrahmt. Per Rechtsklick dürfen Sie Ihrem Team den Befehl geben, das entsprechende Ziel auszuschalten.

2 Ausgewählte Team-Mitglieder sind blau eingerahmt. Die Statusleiste neben der Figur zeigt die Art der Fortbewegung (rennen, schleichen, ducken, etc) an.

3 In diesem Menü legen Sie fest, wie sich der Soldat verhalten soll. Zum Beispiel: aggressives oder passives Vorgehen, schnelles Rennen oder vorsichtiges Schleichen.

4 Hier lassen sich Signale für fortgeschrittene Taktiken setzen. Zum Beispiel nützlich, wenn Befehlsketten erst zu einem bestimmten Zeitpunkt ausgeführt werden sollen.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 6 Kampagnen, aufgeteilt in 23 Missionen
- 3 Multiplayer-Modi
- LS3D-Grafik-Engine (bekannt aus Mafia)
- Deutsche Version ist ungeschnitten
- 4 Singleplayer-Modi
- Orchestraler Soundtrack

Zahlen & Fakten

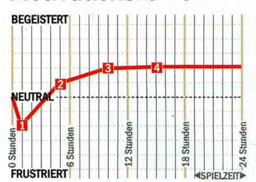
Genre:	Taktik-Shooter
Vergleichbare Spiele:	Raven Shield, Operation Flashpoint, Vietcong
Entwickler:	Illusion Softworks
Vom gleichen Entwickler:	Mafia, Hidden & Dangerous, Flying Heroes
Publisher:	Take 2
Adresse des Publishers:	Take 2 Interactive, Agnesstraße 14, 80798 München
Telefon des Publishers:	089-278220 (Standardtarif)
Offizielle Website:	www.hidden.de
Website des Publishers:	www.take2.de
Website des Entwicklers:	www.illusionsoftworks.com
Beste Fansite:	www.hidden-and-dangerous2.com
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-87326836 (€ 1,86/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 40,-
Inhalt der Packung:	3 CDs, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	25 Stunden

Im Wettbewerb

	Raven Shield	Vietcong	Hidden & Dangerous 2	Pro & Contra
GRAFIK	**81**	**80**	**80**	+ Hohe Sichtweite + Abwechslungsreiche Level-Grafik + Realistische Texturen – Gegner-Animationen – Grafik ruckelt stark
Detailreichtum Spielwelt	83	87	83	
Detailreichtum Objekte	81	81	82	
Vielfalt der Spielwelt	86	79	88	
Animation der Objekte	87	84	76	
Effekte	86	84	80	
SOUND	**86**	**92**	**84**	+ Realistische Sound-Effekte + Bombastische Orchestermusik, die ... – ... sich manchmal zu sehr wiederholt
Musik	84	89	76	
Soundeffekte	86	94	90	
Stimmen/Kommentar	85	92	81	
STEUERUNG	**94**	**90**	**79**	+ Steuerung ist frei konfigurierbar – Zu viele Tastaturbefehle verwirren – Team-Management ist ein Ärgernis – Maus-Cursor bewegt sich zäh
Bedienungskomfort/Navigation	95	90	66	
Präzision der Steuerung	92	90	80	
Übersichtlichkeit/Perspektive	90	90	79	
ATMOSPHÄRE	**90**	**86**	**82**	+ Beklemmende, spannende Atmosphäre + Figuren reden jeweils in Landessprache – Keine zusammenhängende Story – Wenig Dialoge
Spannung/Überraschungen	91	87	82	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	90	85	90	
Story/Dialoge/Kommentare	87	83	65	
Inszenierung	85	84	77	
SPIELDESIGN	**84**	**84**	**69**	+ Missionen bieten extrem viel Abwechslung + Großer Spielumfang – Taktik-Modus funktioniert aufgrund der zähen Einheiten-KI nicht richtig – Team-Gefährten befolgen selten Befehle
Komplexität/Spieltiefe	86	77	77	
Einsteigerfreundlichkeit	82	80	69	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	75	88	66	
Verhalten der Computerfiguren	76	59	34	
Innovation	81	78	60	
MEHRSPIELERMODUS	**88**	**83**	**84**	+ Sehr spaßige Team-Modi + Viele Einstellungsmöglichkeiten
Abwechslung der Spielmodi	85	85	79	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	81	75	88	
Einstellungsmöglichkeiten	84	84	72	
TEST-AUSGABE:	PCG 04/03	PCG 05/03	PCG 12/03	
WERTUNG:	**86**	**80**	**79**	

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve













1 Wieso reagiert das Team nur selten auf Befehle? Die schreckliche KI verschreckt in den ersten Spielstunden.

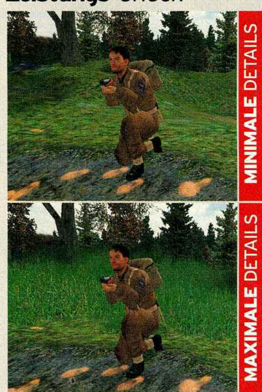
2 Gut, dass **Hidden & Dangerous 2** neben dem teambasierten Taktik-Spiel auch andere Spielvarianten zulässt.

3 Je weiter man spielt, desto spannender werden die Missionen. Vor allem sind die Aufträge eines: abwechslungsreich.

4 Das Spiel bleibt bis zum Ende hin spannend, gelegentlich frustriert der hohe Schwierigkeitsgrad und die KI.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MITTLERE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MAXIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

Bei **Hidden & Dangerous** kommt es wie beim Engine-Verwandten **Mafia** hauptsächlich auf die CPU an. Dabei gibt sich der Weltkriegs-Shooter sehr anspruchsvoll – besonders die Außenareale mit hoher Sichtweite treiben die Framerate nach unten. Für einen flüssigen Spielablauf bei vollen Details benötigen Sie 2.200 MHz. Bei 1.800 MHz Prozessortakt deaktivieren Sie im Optionsmenü die Schatten. Zudem sollten Sie in Außen-Levels mit dichter Vegetation die Gräser deaktivieren. Im externen Setup-Menü können Sie die Leistung durch das Abschalten von EAX um ein paar Prozentpunkte steigern.

RAM

128 MB – 256 MB – 512 MB – 1.024 MB

512 MByte Arbeitsspeicher sorgen gegenüber 256 MByte nicht nur für kürzere Ladezeiten, sondern verhindern auch einen stockenden Spielablauf.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra

KLASSE 3	KLASSE 4
Geforce4 Ti-Serie Radeon 9500/9600/ 9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/ 9700 (Pro) Radeon 9800 (Pro) Geforce FX 5800 (Ultra) Geforce FX 5900 (Ultra)

Die Anforderungen an die Grafikkarte halten sich in **Hidden & Dangerous 2** vergleichsweise in Grenzen. Um in 1.024x768 spielen zu können, reicht eine Geforce2 oder eine Geforce4 MX-440 vollkommen aus. Besitzer einer Geforce2 MX reduzieren im externen Einstellungsmenü (Setup-Datei im Spielverzeichnis) die Auflösung auf 800x600 und die Farbtiefe auf 16 Bit. Wenn Sie eine Grafikkarte der oberen beiden Leistungsklassen Ihr Eigen nennen, spielen Sie problemlos mit 4x Kantenglättung und 4:1 anisotroper Texturfilterung.

DIE SAS KOMMT Unser Team stürmt das Büro der Gestapo-Schergen, um einen Widerstandskämpfer zu befreien.

STILLHALTEN Wer den rechten Mausknopf gedrückt hält, darf Ziele mit großer Präzision über Kimme und Korn anvisieren, ist dabei aber bewegungsunfähig.

OHNE DURCHSUCHUNGSBEFEHL Obersturmbannführer Franz ist über unser Eindringen in seine Kajüte so von den Socken, dass er gleich quer über den Stuhl stürzt.

Team-Kameraden verhalten sich nämlich nicht wie ausgebildete Soldaten, sondern eher wie Rinder, die auf einer Straße stehen und selbige mit kolossaler Sturheit blockieren. Über das Nummernfeld auf Ihrer Tastatur erteilen Sie Ihren Mitstreitern Befehle, die nicht befolgt werden. Im Taktik-Modus (siehe Extrakasten) weisen Sie Ihren Kollegen im Pausemodus Aktionen zu, um nach abgeschlossener Planung den Startschuss zu geben und zu sehen, dass das Team – wenn überhaupt irgendwas – das Gegenteil macht. Damit disqualifiziert sich **Hidden & Dangerous 2** als teambasierter Taktik-Shooter von selbst.

Dieser grobe Schnitzer würde dem Titel das Genick brechen, gäbe es nicht andere Spieloptionen. Machen Sie es einfach Müttern nach, die ihre Kinder beim Einkaufen im Plastikkugel-Becken parken: Stellen Sie Ihr Team in einer Ecke ab und ziehen Sie alleine los, ohne dass die tumben Mitstreiter den Spielfluss stören. Am besten wählen Sie gleich zu Beginn den Spielmodus „Einsamer Wolf". Darin bestreiten Sie standardmäßig sämtliche Missionen im Alleingang. Das verwandelt **Hidden & Dangerous 2** schon fast in einen actionbetonten Ego-Shooter, was aber gar nichts ausmacht – denn so haben Sie am meisten Spaß. THOMAS WEISS

MEINUNG
THOMAS WEISS



Wenn Illusion Softworks endlich mal ihre KI-Routinen überarbeiten würden ...

Was schon in **Mafia** und **Vietcong** nicht funktioniert hat, funktioniert nun auch in **Hidden & Dangerous 2** nicht: die Einheiten-KI. Das Team reagiert selten auf Befehle und häufig ballern die computergesteuerten Mitstreiter stur auf eine Wand, hinter der ein Gegner lauert. Zum Glück lassen sich die Kameraden per Zifferntasten auswählen und selber steuern – am meisten Spaß macht **Hidden & Dangerous 2** aber, wenn man komplett auf die Taktik-Tüftelei verzichtet und einfach drauflosspielt. Trotz des realistischen Anstrichs kommt man in Ego-Shooter-Manier überraschend gut voran, vor allem in den Missionen, die nicht auf freiem Feld stattfinden. Ein Lob möchte ich an dieser Stelle aussprechen und besonders betonen: Danke, liebe Entwickler, dass **Hidden & Dangerous 2** länger dauert als nur magere zehn Stunden, mit denen man heutzutage für gewöhnlich bei Action-Spielen abgespeist wird!



TESTURTEIL
Hidden & Dangerous 2

ENTWICKLER Illusion Softworks
ANBIETER Take 2
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Vier Stufen
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: 32
Internet: 32 | 1 Sp./Packung

79

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 1.333 | 1.600 | 2.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Missionen bieten viel Abwechslung
+ Großer Spielumfang
+ Realistische und hübsche Grafik
- Ruckelt auch auf High-End-PCs
- Miese Einheiten-KI

GRAFIK	80%
SOUND	84%
STEUERUNG	79%
ATMOSPHÄRE	82%
SPIELDESIGN	69%
MEHRSPIELER	84%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SPLINTER CELL** oder **RAVEN SHIELD** mochten.



Halo

Überspiel oder unangemessen gehypte Durchschnittsware? An Halo scheiden sich die Geister – jetzt ist die PC-Version endlich erhältlich.

Ein Blick auf die Munitionsanzeige verrät: nur noch 20 Schuss, das reicht kaum für mehr als einen Gegner und bis zum Treffpunkt mit dem Team ist es noch ein ganzes Stück. Das blaugrün beleuchtete Tunnelgeflecht wirkt beklemmend, hinter jeder der zahllosen Ecken könnte ein Alien lauern. Die orchestrale Hintergrundmusik wird lauter und intensiver, der Puls steigt und hinter einer Tür sind bedrohlich schwere Schritte zu hören. Schauplatz: Halo, eine Art ringförmiger Todesstern, dessen Oberfläche überwiegend aus palmenbewachsenen Küstengebieten besteht und sogar verschiedene Wetterbedingungen (Schnee, Regen) aufweist. In der Rolle eines genmanipulierten Elite-Soldaten (der so genannte Master Chief) besteht Ihre Aufgabe darin, diese Superwaffe vor dem Zugriff durch die Alien-Allianz Covenant zu schützen.

Schwacher Auftakt

Die Story entwickelt sich im Lauf des Spiels ungemein dramatisch und enthält etliche überraschende Wendungen. Auch die Erzählmethode gefällt: Statt sich von endlosen Zwischensequenzen berieseln zu lassen, wird der Handlungsverlauf hauptsächlich durch Funkdialoge während des Einsatzes vermittelt. Der Einstieg ins Spiel ist jedoch alles andere als überwältigend, die Flucht vom Mutterschiff gestaltet sich – wie fast alle Innenlevels – sowohl spielerisch als auch optisch als langweilig: Grau gehaltene, enge Räume wiederholen sich ständig, zudem muss der Master Chief sich lediglich von der Brücke bis zur Rettungskapsel durchschlagen. Ab der zweiten Mission geht es dann aber richtig los. Nun kommt es nicht mehr nur darauf an, ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Stattdessen sollen Sie sich mithilfe einer Gruppe von Marines zunächst ins Einsatzgebiet vorkämpfen, dort die Aufgaben erfüllen und danach wieder flüchten. Vor allem auf dem Rückweg lauern oft getarnte oder besonders starke Gegner – so entsteht eine glaubwürdige und spannende Einsatzatmosphäre. Häufig verlassen Sie dabei die Oberfläche von Halo und betreten Stützpunkte und Tunnelsysteme im Inneren des riesigen Konstrukts. Der Einsatz von jeepähnlichen Warthogs, Scorpion-Panzern und Kampfflugzeugen lockert das shootertypische Spielgefühl auf. An die Steuerung muss man sich zwar zunächst gewöhnen, weil der Wagen automatisch in Blickrichtung dreht, aber sobald Sie sich darauf eingestellt haben, sind die Vehikel-Sequenzen sehr kurzweilig. Mehr als ein nettes Beiwerk stellen sie allerdings nicht dar, die wesentlichen Einsatzziele verbergen sich nämlich meist in engen Schluchten oder Gebäuden, so dass man sie ausschließlich zu Fuß erreicht. Zur packenden Atmosphäre trägt insbesondere die hervorragende Soundkulisse bei: Die musikalische Untermalung reicht von spannungsfördernd bis aufpeitschend, fällt aber nie störend auf, sondern bleibt dezent. Außerdem sehr gut gelöst: Ihre Teamkameraden nutzen das interne Funksystem ausgiebig, je nach Situation hören Sie ängstliche, hämische oder witzige Kommentare über den Äther. Dank guter 3D-Unterstützung fällt es auch leicht, Schritte oder Grunzgeräusche der Aliens exakt zu orten. Gespeichert wird ausschließlich an Savepoints, die großzügig im Level verteilt



GRÜNE HÖLLE Die Außenlevels zählen zu den optisch besseren Parts.

UMWERFEND Der Raketenwerfer haut auch starke Gegner um.



sind, eine Quicksave-Funktion wäre also überflüssig.

Mehr als Kanonenfutter

Die Gegner bestehen in erster Linie aus Fußvolk, nur selten werden sie durch Flugzeuge oder Geschütztürme verstärkt. Vom leichten Krieger über den wendigen Allrounder bis zum schwer gepanzerten Soldaten ist alles vertreten. Allerdings tauchen zu selten wirklich neue Angreifer auf, die meiste Zeit setzt man sich mit gerade mal vier verschiedenen Alien-Typen auseinander. Deren Stärke liegt vor allen Dingen im guten Teamspiel. Dezimieren die Marines eine Gruppe leichter Kämpfer, flüchten die verbleibenden Covenants, stärkere Wachen zu warnen. Einen durchweg positiven Eindruck hinterlässt zudem die gut eingebundene Physik: Bei Explosionen wirbeln Gegner oder Fahrzeuge hoch durch die Luft und reißen andere mit sich, Kugeln prallen von Schutzschilden ab und werden zu gefährlichen Querschlägern. Um die eingehende Frage zu beantworten: **Halo** ist weder Überspiel noch Mittelmaß, sondern „nur" gut. Der gesamte Spielverlauf bewegt sich auf hohem Niveau, aber es fehlt an echten Highlights und Neuerungen.

JUSTIN STOLZENBERG



MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Leichten technischen und spielerischen Mängeln zum Trotz ist Halo ein empfehlenswerter Ego-Shooter.

Kein Kooperativ-Modus auf dem PC – für mich die größte Enttäuschung der PC-Umsetzung von **Halo**, darüber vermögen auch die anderen Mehrspieler-Modi (unter anderem King of the Hill, Oddball, Juggernaut, Assault) nicht hinwegzutrösten. Gefallen haben mir hingegen liebevolle Details, beispielsweise die Plasmagranaten: Trifft man damit einen Gegner, haftet das Geschoss an ihm. Läuft er dann noch mitsamt der Granate zu ein paar anderen Aliens und sprengt so die ganze Gruppe, kann man sich ein hämisches Grinsen kaum verkneifen. An echten Highlights im Einzelspieler-Part fehlt es aber: Bis auf das Finale sticht keiner der zehn riesigen Levels wirklich hervor und das Waffenarsenal beschränkt sich auf leichte Maschinengewehre, Laser, Granaten und Raketenwerfer. Als Gesamtpaket aus ansehnlicher Grafik, starker KI, spannender Story und der ordentlichen Spielbarkeit ist **Halo** dennoch zu empfehlen, wenn Sie mit etwas eintönigen Innenlevels, mittelmäßiger Performance und stellenweise unfreiwillig komischen Animationen leben können.



BEST PC GAME
OF THE SHOW
ECTS 2002
"Der Halo-Killer
ist da: BREED"
28.05.03
GIGA.DE
GameStar.de
28.03.2003
„Ballern wie in Unreal2, Panzer fahren wie in Halo, Dogfights aus Freelancer: magazinweise Ballerspaß!"
BREED
POWERED BY gamespy
The way it's meant to be played
NVIDIA.
WWW.BREEDGAME.COM

Give 'em HELL!

Melde Dich beim USC!
Tu Deine verdammte Pflicht:
Durchladen, einsteigen,
losheizen und ballern, was
die Bleispritze hergibt
- im Orbit und auf der Erde!
ZUR HÖLLE MIT DEN
VERDAMMTEN BREED!

PC CD-ROM
BREED

Release: NOVEMBER '03







UNTER BESCHUSS In den USA kriegt es der Held von XIII mit einem Kampfhelikopter zu tun. Um ihn zu besiegen, brauchen Sie einen Raketenwerfer.

XIII

Vom Buch zum Comic zum Film zum Spiel: XIII liegt eine klassische Agentengeschichte zugrunde, die zuletzt als Die Bourne Identität im Kino lief.

In den 80ern hatte der mittlerweile verstorbene Thriller-Autor Robert Ludlum eine Idee: Seefahrer fischen einen Mann aus dem Wasser, der sich an nichts erinnern kann. Was er kann: Mit Pistolen schießen, schleichen, anderen Angst einjagen. Aus diesem Stoff entstand ein Roman namens **Der Borowski-Betrug**. Der gefiel den beiden Comic-Zeichnern William Vance und Jean van Hamme so gut, dass sie eine eigene Geschichte daraus machten; die Geschichte von **XIII** (sprich: Dreizehn), dem Mann ohne Gedächtnis. Während sich Filmemacher um die Leinwandadaption des Buches kümmerten, produzierte Ubisoft das gleichnamige Computerspiel zum Comic.

Mit Amnesie und Kanone

Herausragendes Merkmal von **XIII** ist die Optik: Dicke, schwarze Ränder umrahmen die Texturen, deren Flächen in satten Farben leuchten – man nennt das Cel Shading. **XIII** ist somit der erste Shooter, der aussieht wie gemalt. Das Spiel hält sich grafisch genauso nah an der Comic-Vorlage wie inhaltlich: Um 9 Uhr morgens spuckt das Meer einen Mann aus, der nur weiß, dass er nichts weiß. Sie müssen der Figur 35 Levels lang helfen, sein Gedächtnis zurückzuerlangen.

DURCHHALTEN Die Spielfigur steht in einer Hütte, umringt von Schnee und Gegnern. Sie müssen dem feindlichen Ansturm mehrere Minuten lang standhalten.

IRRER KAMPF Ein verrückter Wissenschaftler, der gern mit Schleifmaschinen hilflose Patienten foltert, wirft mit Säureflaschen.

Zuerst begleitet Sie eine hilfsbereite Baywatch-Rettungsschwimmerin in eine Hütte, wo man Fakten sammelt: Auf Ihrer Schulter ist die Zahl 13 in römischen Ziffern eintätowiert, Ihr Name lautet anscheinend Rowland, ein Schlüssel in Ihrer Tasche führt Sie zu einem Schließfach der Winslow-Bank.

Dann stürzt die Retterin plötzlich zu Boden im Kugelhagel, der von draußen durch die Holzdielen schlägt und das Gebäude in ein Sieb verwandelt. Sie sind in Gefahr! Das ist der Augenblick, wo Sie die Kontrolle über die Spielfigur erlangen: Mit bewährter Ego-Shooter-Steuerung hetzen Sie durch die Räumlichkeiten, sammeln einen Revolver ein und erledigen die Angreifer fachmännisch wie jemand, der das tagtäglich macht. Draußen wimmelt es nur so von Gangstern, die es auf Sie abgesehen haben. Einige schießen von Motorbooten aus, andere stehen auf Felsvorsprüngen und nehmen Sie von dort aus ins Visier. Sie sind anscheinend nicht sonderlich beliebt – aber warum? Erste Antworten liegen im Tresor der Winslow-Bank. Immer dann, wenn Sie sich an etwas erinnern, kommt es zum grafisch ungewöhnlichen Flashback: Geräusche hallen mit einem langen Echo, die Kontraste sind stark erhöht, das Bild schimmert in hellen Farbtönen. Am Ende fügen sich die übers Spiel hinweg eingesammelten Gedankenfragmente zu einem Gesamtbild.

Alles eine Waffe

Auch wenn **XIII** mit seiner Comic-Grafik zunächst so aussieht wie ein Zeichentrickfilm, der um 3 Uhr nachmittags im Kinderkanal läuft – das Spiel ist ganz und gar nicht harmlos. Zu Ihrem Waffenarsenal gehört neben Standard-Geräten wie Schnellfeuergewehr, Pistole und Schrotflinte auch Ungewöhnliches – etwa Glasscherben oder Aschenbecher. Solche Gegenstände brauchen Sie immer dann, wenn Unschuldige im Weg stehen: FBI-Männern werfen Sie von hinten Flaschen an den Kopf, das Personal einer Irrenanstalt schlagen Sie mit einem Besen k. o., Polizisten schicken Sie mittels Stühlen ins Reich der Träume. Ziel ist es, stets die Guten am Leben zu lassen – sobald es zum Kampf gegen richtige Bösewichte kommt, zücken Sie die Kanonen, die mit scharfer Munition geladen sind.

Die Action-Szenen zeigt **XIII** erstaunlich ungeschminkt: Wer mit einer Armbrust auf einen Widersacher zielt, darf den Einschuss der Pfeile in drei Standbildern aus nächster Nähe beobachten. Die Farbe Rot nimmt dabei einen großen Platz auf dem Bildschirm ein – auch in der deutschen Version. Dennoch wirkt der Gewaltgrad nicht übertrieben oder aufgesetzt, was vor allem an der Lautmalerei liegt: An die Stelle von gegnerischen Schmerzensschreien treten zum Beispiel Sprechblasen wie „Aaargh!". Explodiert eine Granate, so wackelt der Bildschirm, begleitet von einem „Booom!"-Schriftzug.

Leise Sohlen, dumme Gegner

In **XIII** stapfen Sie durch ein Schneegebiet, während der Feind mit Raketenwerfern auf Sie feuert. Sie hüpfen von Eisscholle zu Eisscholle, während es unter Ihren Füßen verdächtig knirscht und kracht. Sie weichen auf einer Seilbahn den feindlichen Kugeln aus, stürzen anschließend in die Tiefe und retten sich knapp mit einem Haken. Sie kriechen durch Lüftungsschächte, balancieren auf Felsvorsprüngen und beschießen einen Helikopter mit schweren Geschützen. Kurz: Sie erleben allerhand Abenteuer.

Häufig lautet die Maxime dabei: Bloß keine Aufmerksamkeit erwecken. Sie pirschen sich von hinten an Gegner heran und schalten selbige mit einem Genickschlag aus. Bewusstlose nehmen Sie huckepack, um sie aus dem Sichtradius der Verfolger zu bringen – oder lassen es sein.

Der Mehrspieler-Modus

Neben dem herkömmlichen Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag bietet **XIII** drei besondere Mehrspieler-Modi.

Sabotage

Auf drei Karten läuft der Spielmodus Sabotage. Er erinnert vom Ablauf her stark an **Counter-Strike**: Das blaue Team muss ein Gebäude bewachen. Das rote Team hat die Aufgabe, in besagtem Gebäude drei Bomben zu legen.



Geisterjagd

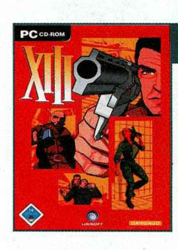
Ein lustiger Geist flitzt durch den Levels. Ihre Aufgabe ist es, das Gespenst abzuschießen. Manchmal rast die Gestalt in mörderischem Tempo auf Sie zu. Wenn der Geist es schafft, Sie zu berühren, dann ist das Spiel verloren.



Power Up

Der Spielmodus Power Up gleicht dem normalen Deathmatch sehr stark. Der Unterschied liegt darin, dass auf der Karte Kisten verstreut sind, die Ihrer Spielfigur unterschiedliche Fähigkeiten geben, etwa Unsichtbarkeit.





TESTCENTER

Inhalt & Features

- Cel-Shading-Technologie für Comic-Grafik
- Sechs Multiplayer-Modi für bis zu 16 Spieler
- Bekannte Synchronsprecher (Ben Becker spricht den Helden)
- 35 Missionen (Action- und Schleich-Levels)
- Deutsche Version ungeschnitten
- Grafikmotor ist die **Unreal**-Engine
- 15 Schusswaffen

Im Wettbewerb

	No One Lives Forever 2	James Bond 007: Nightfire	XIII
GRAFIK	**79**	**78**	**82**
Detailreichtum Spielwelt	72	80	80
Detailreichtum Objekte	75	81	65
Vielfalt der Spielwelt	80	89	84
Animation der Objekte	82	88	69
Effekte	80	75	80
SOUND	**90**	**87**	**90**
Musik	88	86	88
Soundeffekte	89	82	89
Stimmen/Kommentar	91	87	80
STEUERUNG	**87**	**88**	**90**
Bedienungskomfort/Navigation	83	84	90
Präzision der Steuerung	91	90	94
Übersichtlichkeit/Perspektive	90	90	90
ATMOSPHÄRE	**89**	**90**	**82**
Spannung/Überraschungen	90	90	83
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	83	84	83
Story/Dialoge/Kommentare	89	90	77
Inszenierung	88	92	82
SPIELDESIGN	**90**	**84**	**84**
Komplexität/Spieltiefe	75	70	66
Einsteigerfreundlichkeit	75	70	66
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	75	60	82
Verhalten der Computergegner	89	55	51
Innovation	80	70	65
MEHRSPIELERMODUS	**63**	**70**	**74**
Abwechslung der Spielmodi	30	75	79
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	88	70	88
Einstellungsmöglichkeiten	65	71	72
TEST-AUSGABE:	PCG 12/02	PCG 01/03	PCG 12/03
WERTUNG:	**89**	**78** (abgewertet)	**82**

Pro & Contra

Grafik
- + Hübsche Pastellfarben
- + Ansehnliche Comic-Grafik
- − Gegner-Animationen wirken gekünstelt
- − Sehr farbarme Außenlevels

Sound
- + Atmosphärische Agenten-Musik
- + Gute deutsche Sprachausgabe
- + Realistische Umgebungsgeräusche
- − Ben Becker wirkt gelangweilt.

Steuerung
- + Bewährte Shooter-Steuerung
- + Dank Unreal-Engine sehr flüssige Bewegungsabläufe

Atmosphäre
- + Grafik vermittelt Comic-Atmosphäre
- + Ordentliche Zwischensequenzen
- + Agenten-Feeling kommt auf
- − Sehr undurchsichtige Story

Spieldesign
- + Abwechslungsreiche Levels
- + Missionen bleiben konstant spannend
- − Extrem dämliche Gegner-KI
- − Checkpoints statt Quicksave

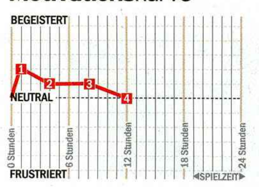
Mehrspielermodus
- + Viele Spielmodi
- + Ubisoft-Online-Service
- − Zu wenige Karten

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele (rot) · Besser als die Vergleichsspiele (grün)

Zahlen & Fakten

Genre:	Ego-Shooter
Vergleichbare Spiele:	No One Lives Forever 1 und 2, James Bond 007: Nightfire
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Vom gleichen Entwickler:	Rainbow Six 3: Raven Shield, Splinter Cell
Publisher:	Ubisoft
Adresse des Publishers:	Zimmerstraße 19, 40215 Düsseldorf
Telefon des Publishers:	0190-8824-1210 (€ 1,86/Min.)
Offizielle Website:	http://xiii.ubisoft.de
Website des Publishers:	http://www.ubisoft.de
Website des Entwicklers:	http://www.ubi.com
Beste Fansite:	http://xiii.gamigo.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-8824-1210 (C1,86/Min., täglich von 8 bis 24 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	6. November 2003
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 50,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	12 Stunden

Motivationskurve





1 Die Comic-Grafik ist neu und ungewöhnlich, aber sehr hübsch; die Neugier wächst.



2 Die Levels sind kurz und knackig, bieten aber nicht sonderlich viele Überraschungen.



3 Der Spielspaß bleibt konstant auf hohem Niveau. Nervig: Gegner-KI und Speichersystem.



4 Das Ende kommt nach zwölf Stunden zu schnell, man hätte gerne länger gespielt.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal



MINIMALE DETAILS

MAXIMALE DETAILS

PROZESSOR

MINIMALE DETAILS — MHz: 500 · 1.000 · 1.800 · 2.500 · 3.000

MITTLERE DETAILS — MHz: 500 · 1.000 · 1.800 · 2.500 · 3.000

MAXIMALE DETAILS — MHz: 500 · 1.000 · 1.800 · 2.500 · 3.000

Dank des ungewöhnlichen Comic-Looks fällt es kaum auf, dass die **XIII**-Figuren nur über vergleichsweise wenig Polygone verfügen. Partikeleffekte werden ebenfalls nur sparsam eingesetzt. **XIII** stellt daher keine Herausforderung für den Prozessor dar – bereits eine 1.000 MHz schnelle CPU sorgt für einen reibungslosen Spielablauf jenseits der 35-Fps-Grenze. Mit 800 MHz ist der Shooter zwar noch spielbar, allerdings müssen Sie gelegentliches Ruckeln in Kauf nehmen, wenn mehrere Gegner gleichzeitig dargestellt werden. Einstellungsmöglichkeiten, um eine schwächere CPU zu entlasten, sind nicht vorhanden.

RAM

128 MB

256 MB

512 MB

1.024 MB

XIII ist ein Speicherschoner – bereits 256 MByte sind völlig ausreichend. Die Ladezeiten sind sehr kurz und stören nicht.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 · KLASSE 2 · KLASSE 3 · KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 · KLASSE 2 · KLASSE 3 · KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 · KLASSE 2 · KLASSE 3 · KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra

KLASSE 3	KLASSE 4
Geforce4 Ti-Serie Radeon 9500/9600/ 9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/ 9700 (Pro) Radeon 9800 (Pro) Geforce FX 5800 (Ultra) Geforce FX 5900 (Ultra)

Die Cel-Shading-Technik verleiht **XIII** stilechte Comic-Optik. Hierbei kommen vergleichsweise niedrig aufgelöste Texturen zum Einsatz. Als positiver Nebeneffekt fallen die Anforderungen an die Grafikkarte nur gering aus. Um in 1.024 x 768 spielen zu können, reicht bereits eine überholte Geforce2 Ti. Mit einer Geforce2 MX bekommen Sie bei 800 x 600 Bildpunkten eine spielbare Bildrate. Die Einbußen fallen gering aus – auch bei einer herabgesetzten Auflösung sieht **XIII** noch gut aus. Das Options-Menü bietet keine weiteren Möglichkeiten, um die Grafik-Qualität zu verbessern.



LAUTMALEREI Schriftzüge wie „Arrr" oder „Nooo" lassen Comic-Atmosphäre aufkommen. Eingeblendete Standbilder links oben vertiefen diesen Eindruck.

DECKUNG Sie suchen mit Ihrer Partnerin hinter einem Dach Schutz, um den Scharfschützen auf dem gegenüberliegenden Hochhaus zu entgehen.



AUFGEFLOGEN Später im Spiel schleichen Sie unbemerkt durch ein U-Boot – bis jemand den Alarm auslöst und die Hetzjagd beginnt.

Es ist nicht unbedingt nötig, möglichst unauffällig zu bleiben. Das liegt vor allem an der KI der Gegner, die in diesem Falle die Übersetzung „Keine Intelligenz" verdient. Da entdeckt ein Wachposten zum Beispiel, dass sein Partner mit offensichtlich schweren Wunden am Boden liegt. Besagte Wache beugt sich über den Verletzten, ein Fragezeichen über deren Kopf soll wohl angestrengtes Nachdenken signalisieren – und schließlich ist der Vorfall so gut wie vergessen, die Wache dreht weiter ihre Runden, als sei nichts geschehen.

Grund zum Ärgern: das Speichern

Ein Fluch scheint PC-Spiele zu verfolgen, die auch auf Konsolen erscheinen: Das Speichersystem ist in neun von zehn Umsetzungen ein Ärgernis – so auch bei **XIII**. Gespeichert wird, sobald Sie einen Checkpoint erreichen. Die wurden so platziert, dass sie entweder überflüssig sind oder zu selten. Häufig befindet sich ein solcher Checkpoint kurz vor einer Zwischensequenz. Weil sich Cutscenes nicht abbrechen lassen, werden Sie diese schnell auswendig kennen. Ubisoft hat jedoch angekündigt, das Speichersystem bis zur finalen Version noch zu überarbeiten und eine richtige Quicksave-Funktion einzubauen.

XIII ist unterm Strich ein sehr schöner Ego-Shooter, der, wie im Genre derzeit leider so üblich, nur knapp zwölf Stunden Spielzeit bietet. Trotzdem empfehlenswert! THOMAS WEISS



TESTURTEIL
XIII

ENTWICKLER Ubisoft Montreal
ANBIETER Ubisoft
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN 6.11.2003
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: 16 Internet: 16 1 Sp./Packung

82

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 800 1.000
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
- \+ Hübsche Comic-Grafik
- \+ Atmosphärische Soundkulisse
- \+ Abwechslungsreiche Levels
- – Dumme Gegner-KI
- – Fehlende Innovation

GRAFIK	82%
SOUND	90%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	82%
SPIELDESIGN	84%
MEHRSPIELER	74%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **NO ONE LIVES FOREVER 2** oder **JAMES BOND 007: NIGHTFIRE** mochten.

MEINUNG
THOMAS WEISS



XIII zu spielen, das ist in etwa so, als würde man einen Comic lesen, der zum Leben erwacht.

Die Optik von **XIII** ist weder spektakulär noch hardwarehungrig, sie ist einfach nur schön: Den Comic-Stil haben die Entwickler sehr ordentlich hinbekommen, auch wenn die Außenlevels teilweise wie eine gekünstelte Filmkulisse anmuten. Schaut man tiefer als bis zur ungewöhnlichen Grafik, so bleibt **XIII** ein Shooter, der zwar von vorne bis hinten sehr solide, spannend und spielenswert ist, aber im Großen und Ganzen nichts Besonderes bietet. Man schießt ein bisschen auf Gegner, schleicht zur Abwechslung auch mal (und ärgert sich dabei über die haarsträubend miese Gegner-KI), lauscht den humorvollen Dialogen der Feinde, versucht, die recht komplizierte Story zu entwirren – und ist nach rund zwei Tagen durch. Trotz der fehlenden Schnellspeicherfunktion. Ego-Shooter-Fans werden mit **XIII** ihre Freude haben, doch wenn Ihnen Innovation wichtiger als Comic-Grafik ist, dann warten Sie besser auf **Far Cry**.

Mäuse fangen ...

... kann man mit Speck oder der PC Games. Wenn Sie für PC Games jetzt einen neuen Abonnenten werben, erhalten Sie als **kostenloses Dankeschön die Gamer-Maus „Mystify Razer Boomslang 2100"** von TerraTec (www.terratec.de).

Ein Muss für alle Gamefans, die volle Spielepower, schnelle Reflexe und eine äußerst präzise Steuerung wünschen. Damit sind Sie im richtigen Moment den entscheidenden Tick schneller. Verblüffen Sie Ihre Gegner durch gewagte Manöver und sorgen Sie dafür, dass Sie am Ende einfach einen Schritt besser sind als Ihre Mitstreiter. Sie werden sehen: Das macht ihr so schnell keine Maus nach!

Die Mystify Razer Boomslang 2100 bietet extreme Genauigkeit mit 2.100 dpi. Das sorgt für höchste Empfindlichkeit, pixelgenaues Zielen und kürzeste Reaktionszeiten – ganz egal ob Sie Rechts- oder Linkshänder sind. Die Maus wird einfach via Plug & Play über den USB-Port angeschlossen (auch parallel zur normalen PS2-Maus). Per Software lassen sich Empfindlichkeit und Geschwindigkeit komfortabel einstellen. Zwei frei belegbare Zusatztasten an der Seite (insgesamt 5 programmierbare Tasten und Scrollrad) eröffnen Ihnen dabei zusätzliche Steuerungsmöglichkeiten.



Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
  (€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM
  (€ 55,20/12 Ausg.(= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (3 CD-ROMs und DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Mystify Razer Boomslang 2100 (Art.-Nr. 002347)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

- ☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

  Kreditinstitut:

  Konto-Nr.

  BLZ

  Kontoinhaber:

- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

PG PR 11

Chaos Legion



AUSHILFE GESUCHT Mit einigen Schwertkämpfern der Schuld-Legion betätigt Sieg sich als Kammerjäger.

TRADITIONSBEWUSST Am Ende jedes Levels steht ein besonders hartnäckiger Bossgegner.

PC-Offensive aus Nippon: Nach Konamis Silent Hill bringt Capcom nun ein **Actionspiel mit Rollenspielelementen.**

Die für deutsche Gemüter nur schwer nachvollziehbare Schwärmerei der Japaner für unsere Sprache treibt mitunter seltsame Blüten: In **Chaos Legion** übernehmen Sie die Rolle eines schlaksigen Helden mit dem klangvollen Namen Sieg Wahrheit, der sich jedoch nicht etwa an seinen Namensgebern rächen will, sondern sich in 16 Episoden von einer Monsterhorde zur nächsten metzelt. Der Ablauf ist simpel: Lediglich mit einem Schwert ausgerüstet, laufen Sie durch geradlinige Levels und treffen im Minutentakt auf Monsteransammlungen, die Sie fachmännisch tranchieren.

Das Besondere an **Chaos Legion**: In jedem Level findet Sieg ein Wappen, das ihm eine von insgesamt sieben Legionen zur Verfügung stellt. Dabei handelt es sich um dämonische Helfer, die Sieg in seinem Kampf zur Seite stehen. Vor jedem Level entscheiden Sie sich für zwei Legionen, zwischen denen Sie dann im Verlauf wechseln dürfen. Die richtige Auswahl kann dabei spielentscheidend sein. Während die Schuld-Legion beispielsweise mit ihren Schwertern lediglich gegen organische Widersacher effektiv ist, machen die Bogenschützen der Legion „Böse" mit Kampfrobotern kurzen Prozess. Im Verlauf der Schlachten sammelt jede Legion Erfahrungspunkte, die Sie zwischen den Levels auf neue Fähigkeiten verteilen können. Diese Investition kommt jedoch nicht nur Ihren Bodyguards zugute – auch Sieg lernt neue Angriffstechniken. DAVID BERGMANN



TESTURTEIL
Chaos Legion

ENTWICKLER Capcom
ANBIETER Capcom
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Zwei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1; Internet: -; Netzwerk: -; 1 Sp./Packung

70

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 1.000 – 1.600 – 2.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Interessanter Taktik-Action-Mix
+ Einfache Steuerung
+ Fetziger Soundtrack
− Speichern lediglich nach Levels
− Technisch schwache Konvertierung

GRAFIK	68%
SOUND	81%
STEUERUNG	83%
ATMOSPHÄRE	65%
SPIELDESIGN	69%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SOUL REAVER 2** oder **ENCLAVE** mochten.

MEINUNG
DAVID BERGMANN



Wer einfach drauflosschnetzelt, scheitert schnell am deftigen Schwierigkeitsgrad.

Spiele wie **Chaos Legion** sind der Grund dafür, dass Konsolen bei mir zu Hause nach wie vor einen festen Platz haben. Geradlinige Action-Kracher für zwischendurch sucht man auf dem PC nach wie vor mit der Lupe. Deshalb: danke Capcom! Zumal **Chaos Legion** mehr ist als stupides Dauerfeuer. Die Legionen wollen gut überlegt eingesetzt werden; wer einfach drauflosschnetzelt, scheitert schnell am deftigen Schwierigkeitsgrad. Gedämpft wird der Spielspaß jedoch durch das sowohl spielerisch als auch optisch eintönige Leveldesign, die geringe Gegnervielfalt sowie den letztendlich doch äußerst simplen Spielablauf. Wer mit Nonstop-Action nichts anfangen kann, wird trotz taktischer Aspekte nur wenig Freude haben. Alle anderen greifen beherzt zum Gamepad, mit dem sich vor allem Combo-Attacken wesentlich besser ausführen lassen als mit der Tastatur.

ADD-ON

Raven Shield: Athena Sword



WIE GEWOHNT Das Gameplay hat sich nicht geändert: Teamspiel zählt nach wie vor.

Nach Raven Shield war die Welt gerettet – oder nicht? Athena Sword spinnt die spannende Story weiter.

Gospic, der Erzbösewicht aus **Raven Shield**, ist festgesetzt, aber damit ist die Chemiewaffen-Bedrohung längst nicht gebannt: Ehemalige Verbündete des Terroristen verfügen nach wie vor über eine große Menge synthetischer Kampfstoffe. Grund genug, das Team Rainbow erneut einzuschalten. Spielerische Neuerungen fehlen leider völlig, hier hat sich im Vergleich zum Hauptprogramm nichts verändert: Sie erhalten missionsrelevante Informationen von Ihren Vorgesetzten John Clarke und Kevin Sweeney. Danach steht die Planungsphase an, denn auch im Add-on ist eine gute Vorbereitung der Schlüssel zum Erfolg. Während des eigentlichen Auftrags kontrollieren Sie die bis zu acht Teammitglieder über das gewohnt praktische Interface. Die acht neuen Einsätze führen Rainbow von einem italienischen Castello über ein monegassisches Luxushotel bis zum furiosen Showdown in Athen und sind dank detaillierter Texturen und ausgefallener Architektur ein echter Augenschmaus. An die Spieltiefe des Hauptprogramms kommen sie allerdings nicht heran: Veteranen werden kaum länger als vier bis sechs Stunden beschäftigt – zu wenig im Vergleich zu bisherigen **Rainbow Six**-Spielen. JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
Raven Shield: Athena Sword

ENTWICKLER Red Storm	**ANBIETER** Ubisoft
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** 13. November
USK Unbeschränkt	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: 16
Internet: 16 | 1 Sp./Packung

80

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 800 | 1200 | 1700

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

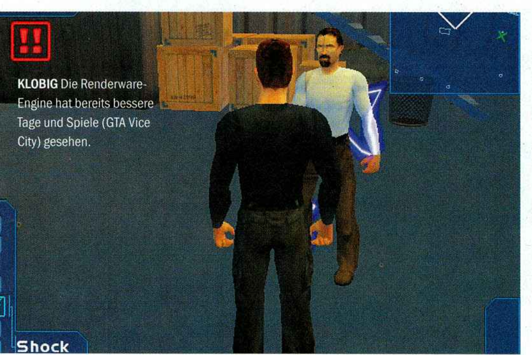
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Spannende Hintergrundgeschichte
+ Neue Mehrspieler-Karten und -Modi
+ Zusätzliche Rendersequenzen
- Keine spielerischen Neuerungen
- Kurze Spieldauer

GRAFIK	82%
SOUND	86%
STEUERUNG	94%
ATMOSPHÄRE	87%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	89%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GHOST RECON** oder **SWAT 3** mochten.

Millennium Mann



KLOBIG Die Renderware-Engine hat bereits bessere Tage und Spiele (GTA Vice City) gesehen.

Eine Fernsehserie, die niemand sehen wollte, ein Lizenzspiel, das niemand spielen will.

Der deutsche Ableger des 6-Millionen-Dollar-Manns (etwas ältere Semester mögen sich an die US-Serie aus den 70er-Jahren erinnern) heißt **Millennium Mann** und ist aufgrund schlechter Quoten eigentlich bereits wieder vom deutschen Fernsehschirm verschwunden – Wiederkehr ungewiss. Fans haben jedoch die Möglichkeit, in sage und schreibe fünf Missionen mit dem biomechanisch upgedateten Polizisten eine Bande fieser Drogenhändler aufzumischen. Seine Bodyguards der Drückerbande schaltet der Millennium Mann mit Elektroschocker oder Betäubungspfeilen aus, sobald diese auf seine holographischen Abbilder nicht mehr hereinfallen. Am besten schleichen Sie jedoch in bester Sam-Fisher-Manier an den Gegnern sowie Kameras vorbei und den grobpixeligen Wänden entlang. An Schlüsselstellen knacken Sie Türschlösser und sammeln wichtiges Beweismaterial. Obwohl nach jedem absolvierten Level Gimmicks wie Darstellerbiografien freigeschaltet werden, sollten sich selbst Serien-Fans den Kauf dieses schlichten **Deus Ex**-Klons überlegen. DAVID BERGMANN



TESTURTEIL
Millennium Mann

ENTWICKLER	ANBIETER
Interactive Vision	RTL
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 30,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: Zwei Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: -
Internet: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 800 1.000 1.500
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Verschiedene Implantate
+ Freischaltbare Gimmicks
- Klobige Grafik
- Lediglich fünf Missionen
- Monotoner Missionsablauf

41

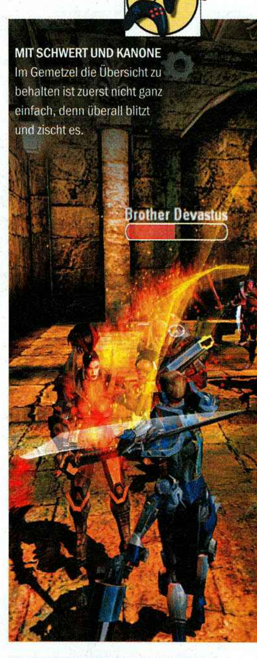
GRAFIK	53%
SOUND	51%
STEUERUNG	68%
ATMOSPHÄRE	46%
SPIELDESIGN	50%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DEUS EX** oder **THE GREAT ESCAPE** mochten.

Apocalyptica

MEHRSPIELER

Als **Ritter mit Schwert und Laserkanone** gegen den Teufel kämpfen - so sieht die Apokalypse aus.



MIT SCHWERT UND KANONE Im Gemetzel die Übersicht zu behalten ist zuerst nicht ganz einfach, denn überall blitzt und zischt es.

Im Vorspann brabbelt Satan etwas vom Untergang und er möchte dabei wohl böse klingen, aber man denkt nur: Räuspere dich mal! Die Story von **Apocalyptica** ist erstens nicht gerade innovativ (der „Neo-Teufel" will die Welt unterjochen, ein paar Gotteskrieger ziehen aus, um das zu verhindern) und zweitens so lieblos vorgetragen, dass man Dialoge vor jedem Level genervt mit einem Tastendruck abbricht. Das Spiel selber ist ähnlich anspruchslos wie die Hintergrundgeschichte: Mit Schwert und Laserkanone schweben Sie als Soldat durch eine zugegeben sehr hübsche 3D-Umgebung und hämmern im Sekundentakt auf die Maus, denn Gegner strömen pausenlos von allen Seiten heran. Gelegentlich bewirken Sie Zaubersprüche, etwa Schutzschild oder Geschwindigkeit. Problem dabei: Die Einzelspielermissionen gleichen Matches gegen Bots. Geskriptete Ereignisse? Gibt's nicht. Abwechslung? Nix. Deswegen: Falls Sie **Apocalyptica** unbedingt spielen möchte, bringen Sie ein paar Freunde mit. Zusammen macht die Hatz überraschend Spaß, vor allem im kooperativen Multiplayermodus. THOMAS WEISS



TESTURTEIL
Apocalyptica

ENTWICKLER	ANBIETER
Extreme FX	Konami
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 35,-	31.10.2003
USK	**SPRACHE**
Ab 16 Jahren	Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Schwer

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 16
Internet: 16 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 800 1.400 2.000
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Bombastische Grafik
+ Multiplayer-Modus
- Einzelspieler langweilen sich
- Lächerliche Story
- Einige Steuerungsprobleme

48

GRAFIK	82%
SOUND	66%
STEUERUNG	62%
ATMOSPHÄRE	62%
SPIELDESIGN	56%
MEHRSPIELER	63%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **UNREAL TOURNAMENT 2004** oder **ENCLAVE** mochten.

Höllenjob XXL



ELYSIUM Auch das römische Jenseits bildet ein Grafikset.

Zwischen Himmel und Hölle tobt ein erbitterter Kampf: Teufelin Diana und Engel Daniel streiten im Fegefeuer um unentschlossene Seelen. Der Spielablauf erinnert stark an **Sven** vom selben Hersteller. Aus isometrischer Perspektive wird die Spielfigur mit den Pfeiltasten durch insgesamt 50 kleine Levels in drei Grafiksets (Himmel, Hölle, Elysium) gesteuert. Um Seelen zu erlösen, muss Daniel sie in Himmelsportale werfen, während Diana die wehrlosen Geister in Höllentore befördert. Für jede gefangene Seele erhalten Sie Punkte; das einzige Spielziel besteht darin, den Highscore zu knacken. JUSTIN STOLZENBERG

TESTURTEIL
Höllenjob XXL

ENTWICKLER Phenomedia
ANBIETER Phenomedia
PREIS Ca. € 10,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch

GRAFIK	35%
SOUND	49%
STEUERUNG	50%
ATMOSPHÄRE	30%
SPIELDESIGN	35%
MEHRSPIELER	–%

33

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SVEN ZWO** oder **MOORHUHN** mochten.

Heinzeljagd



PERVERSLINGE Mit der Schrotflinte jagen Sie vulgäre Weihnachtsmänner.

Vorbei die Zeiten, da Sie arglose Hähnchen abknallten. Jetzt ballern Sie mit der Schrotflinte auf Mini-Nikoläuse, die fröhlich-vulgär Sprüche wie „Ich furz dich ins Koma" vom Stapel lassen. Neu: ein Preisschießen-Modus, in dem Sie Waffen, Munition und das Startgeld für jede neue Runde erst einmal erspielen müssen. Hier sollten Sie Boni nutzen – die gibt es beispielsweise, wenn Sie weiter entfernte Heinzel treffen oder sie zunächst aufscheuchen. Alles in allem ein fordernder **Moorhuhn**-Klon, der aufgrund des recht hohen Schwierigkeitsgrades jedoch die eigentliche Zielgruppe verfehlen dürfte. DAVID BERGMANN

TESTURTEIL
Heinzeljagd

ENTWICKLER BWM
ANBIETER Modern Games
PREIS Ca. € 20,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch

GRAFIK	27%
SOUND	48%
STEUERUNG	80%
ATMOSPHÄRE	11%
SPIELDESIGN	19%
MEHRSPIELER	–%

28

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MOORHUHN X** oder **WALDMEISTER SAUSE XXL** mochten.

Wings of Honour



LICHTBLICK Nur hoch über den Wolken ist die Grafik erträglich.

In dieser actionlastigen Simulation verschlägt es Sie in den Ersten Weltkrieg, wo Sie in 20 Missionen mit zehn Fliegern wie der Sopwith Camel die Lüfte erobern. Mit Bordgeschütz, Raketen oder Bomben zerstören Sie Brücken oder holen Zeppeline vom Himmel. Simulationsfans packt das Grauen, denn das auf unkomplizierte Dogfights ausgelegte Flugmodell erlaubt Steigflüge scheinbar bis in die Hemisphäre und spektakuläre Rollmanöver. Actionfans dagegen stören sich an den teilweise recht langen Durststrecken während der Einsätze, denn die Fluggeschwindigkeit wird akkurat simuliert. DAVID BERGMANN



TESTURTEIL
Wings of Honour

ENTWICKLER City Interactive
ANBIETER DTP
PREIS Ca. € 25,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch

GRAFIK	57%
SOUND	53%
STEUERUNG	71%
ATMOSPHÄRE	54%
SPIELDESIGN	63%
MEHRSPIELER	62%

53

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **CRIMSON SKIES** oder **PACIFIC WARRIORS** mochten.



Vorschau. Demo. Cheats.
Rund um PC und Konsolen.

GAMES!

WWW.SATURN.DE


KONAMI
Fürchte den schlimmsten Albtraum deines Lebens!
www.konami-europe.com
SILENT HILL® 3
PlayStation 2
www.konami-europe.com | www.konamistyle-europe.com
PC DVD-ROM
KONAMI® is a registered trademark of Konami Corporation. SILENT HILL® is a registered trademark of Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc. © 1999 2003 Konami Computer Entertainment Tokyo. All Rights Reserved. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



Knightshift

Knightshift wartet mit zwei Spielmodi auf – und auch das Spielerlager ist zweigeteilt. Den einen sind sowohl Strategie- als auch Rollenspielkampagne zu unausgereift, die anderen freuen sich über die augenzwinkernde Inszenierung und den Umfang. Vielen sind die zufallsgenerierten Aufgabenstellungen im Rollenspielmodus zu langweilig, andere schlagen sich Nacht für Nacht durch leider viel zu leere Internet-Server. Doch es herrscht auch Einigkeit: Grafisch macht der Genre-Mix eine gute Figur, die deutsche Sprachausgabe mit den zahllosen Dialekten hingegen können die meisten **Knightshift**-Käufer nicht mehr hören.

FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

„Knightshift nimmt sich selbst **nicht ganz so ernst.**"

PC Games: Woher kam die Idee, nach **Earth 2150** ein Fantasy-Szenario anzugehen?

Hassinger: „Das Entwicklerteam hat sich nach all den düsteren Kriegstiteln einen lustigen Titel gewünscht. **Knightshift** nimmt sich selbst nicht ganz so ernst. Das Spiel hat in der Entwicklung viel Spaß gemacht, wir haben bei der Lokalisierung viel gelacht und hoffen, dass es den Kunden viel Freude bereitet."

PC Games: Warum habt ihr die Trennung zwischen Rollenspiel- und Strategiepart vorgenommen?

Constandache: „Weil wir mit **Knightshift** neben den Gelegenheitsspielern auch erfahrene Spieler ansprechen möchten. Die Prinz-Siegfried-Kampagne versteht sich als leichte Kost. Der Rollenspiel-Part ist wesentlich anspruchsvoller. Das ist genauso wie mit den zwei Engines: eine für langsame Systeme und eine für High-End-Karten."

PC Games: Ist eine spielbare Rasse nicht zu wenig, um gegen Konkurrenten wie **Warcraft 3** bestehen zu können?

Hassinger: „**Knightshift** wurde nicht designt, um mit **Warcraft 3** zu konkurrieren. **Warcraft 3** ist ein ausgezeichnetes Spiel, aber es liegt uns fern, es zu klonen. Mehrere spielbare Rassen sind sicherlich ein nettes Feature, nur ist mir keine Regel bekannt, die besagt, dass die Anzahl der spielbaren Fraktionen den Spaßfaktor erhöht. Bei **Knightshift** sind wir eben andere Wege gegangen."



DIRK P. HASSINGER (Executive Producer Knightshift) und ALEXANDRA CONSTANDACHE (Vorstand der Zuxxez Entertainment AG)

PC Games: Hatte das Feedback der Beta-Tester Einfluss auf die Entwicklung des Titels? Falls ja, was habt ihr noch angepasst?

Constandache: „Ja, der Beta-Test war sehr wichtig. Wir haben einiges am Balancing verändert, Bugs gefixt und neue Features hinzugefügt, zum Beispiel Verteilung der Erfahrungspunkte im Multiplayer-Modus. Außerdem haben wir durch den Beta-Test ein sehr stabiles Spiel veröffentlichen können. Wir möchten uns an dieser Stelle nochmals ausdrücklich bei allen Beta-Testern bedanken!"

PC Games: An welchem Projekt arbeitet Reality Pump als Nächstes? Könnt ihr uns schon Details verraten?

Hassinger: „Reality Pump konzentriert sich nun auf die Fertigstellung von **Earth 2160** – der Release erfolgt voraussichtlich im 2. Quartal 2004. Einige Details: 64 spielbare Rassen, 10^{128} Einheiten-Kombinations-Möglichkeiten, 10^{64} mögliche Technologien. Basieren wird das Spiel auf der **Earth 4**-Engine mit DirectX-10-Support. Der Mehrspielermodus wird unter anderem das Beitreten in bestehende Matches erlauben. Es wird auch wieder einen Part für Einsteiger geben – allerdings spricht man im Jahr 2160 nicht sächsisch, zumindest nicht, wenn man Zeit- und Dimensionssprung noch nicht erforscht hat."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2+
Grafik (Spielwelt, Effekte)	4+

SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2
Musik	3+
Soundeffekte	4+

SPIELDESIGN	
Langzeitmotivation	2
Steuerung	2+
Einsteigerfreundlichkeit	2+
Mehrspielermodus	3
Innovationen	3
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	3+

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Knightshift weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Detailverliebte Grafik
2. Gelungener Rollenspiel-Part
3. Umfangreiches Handbuch
4. Zwei Spiele in einem
5. Humorvolle Aufbereitung des Themas

–
1. Nervige Sprachausgabe
2. Staksige Charakteranimationen
3. Immer gleiche Aufgabenstellungen
4. Schwacher Strategie-Part
5. Langweilige Story

Die Meinung der PC-Games-Leser:

DIETMAR HECHELMANN, AUS MECKENBEUREN:
„Ich habe mir viel von dem Spiel versprochen, aber schon der erste Dialog brachte mich an den Rand des Tiefschlafs. **Knightshift** ist halt nichts Halbes und auch nichts Ganzes. Rollenspieler greifen besser zu **Gothic**, **Morrowind** etc. Echtzeit-Strategen sollten auf **Spellforce** oder **Lords of Everquest** warten."

ALICE GERMAN, AUS DORTMUND:
„So eine witzige Story hab ich schon lange nicht mehr gesehen – das Spiel nimmt sich selbst aufs Korn, finde ich echt klasse! Klasse finde ich auch das Handbuch – superdick und leserfreundlich geschrieben. Alles drin und noch mehr! Der Mix aus Strategie und Rollenspiel gefällt mir auch gut, das ist mal was Neues!"

NIKOLAJ LEISCHNER, SCHÜLER AUS MÜLHEIM:
„Kurzfristig macht das Spiel Spaß, aber es gibt einige Ungereimtheiten: Die unterschiedlichen Charaktere ähneln sich zu sehr, die Sprachausgabe ist Geschmackssache – Selbiges gilt für die Grafik. Nach einer Weile fehlt die Langzeitmotivation und es mag irgendwie keine richtige Atmosphäre aufkommen."

DOMINIK QUEHL, SCHÜLER AUS ALSFELD:
„**Knightshift** ist umfangreich, abwechslungsreich und sehr günstig. Wo sonst bekommt man fast 300 Stunden für 40 Euro? Ich finde den Rollenspiel-Part sogar besser als **Dungeon Siege**. Im Strategie-Part kommt es leider nicht an **Warcraft 3** heran. Für Fans von Strategie- oder Rollenspielen eine gute Investition."



Temple of Elemental Evil

Im Tempel des elementaren Bösen rumort es ganz gewaltig ... **Geduldige Rollenspieler sollten sich darin mal umsehen.**

Vor langer, langer Zeit erschien ein **Greyhawk**-Modul namens Temple of Elemental Evil (ToEE), entwickelt von dem **Dungeons & Dragons**-Erfinder Gary Gygax. Jetzt, 17 Jahre später, hat die Pen&Paper-Episode den Sprung ins Computerspiel geschafft. Grundgerüst bildet die Version 3.5 der **D&D**-Regeln – Veteranen wissen, was das bedeutet; dem Rest wollen wir Einzelheiten, die auf dem Papier kaum spannender sind als ein schlecht übersetztes Videorekorder-Handbuch, ersparen. Alles, was man wissen muss: **ToEE** spielt sich ähnlich wie **Baldur's Gate 2** und **Pool of Radiance 2**, ist rundenbasiert und im Detail saumäßig kompliziert.

Schon das Menü der Charaktergenerierung deutet nicht gerade feinfühlig an: Sie haben es hier mit einem Rollenspiel zu tun – und zwar mit einem richtigen. Die Werte Ihrer Figuren werden wie in der P&P-Vorlage ausgewürfelt. Wenn Ihr Kämpfer einen mickrigen Stärkewert von 13 (Maximum: 18) bekommt, dann können Sie das entweder grummelnd akzeptieren oder erneut würfeln. Dabei entstehen keine Nachteile, außer dass ein Zähler die Anzahl Ihrer Versuche dokumentiert – was peinlich werden könnte, wenn ein Freund bemerkt, dass Ihre Charaktere erst nach 2.312 Anläufen entstanden sind. Mit fünf Figuren dürfen Sie anschließend loslegen.

Gut und böse

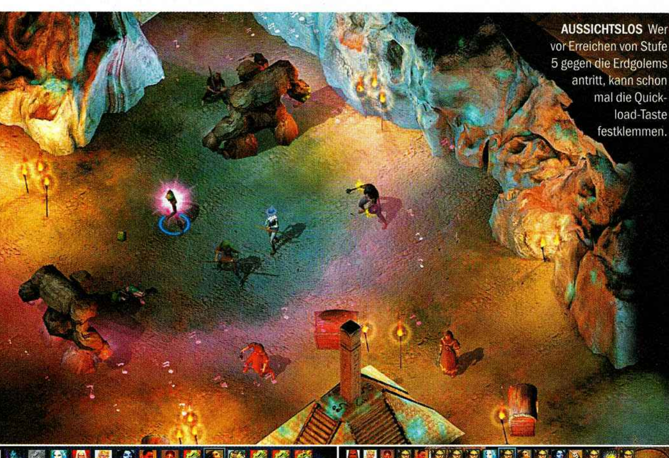
Interessanter Aspekt an **ToEE**: Anfang und Ende des Spiels sind von Ihrer Gesinnung abhängig. Bevor Sie anfangen, legen Sie die Grundzüge Ihrer Party fest: gut, neutral oder böse in jeweils drei Abstufungen. Als rechtschaffene Truppe werden Sie von Ihrem Befehlshaber zu Beginn ins Dorf Hommlet geschickt, um Gutes zu tun. Bösewichte starten vor einer Kirche, die gerade in Flammen aufgeht. Nach Hommlet reisen Sie als Fiesling nur, um dem dort ansässigen Geistlichen mit einem diabolischen Grinsen mitzuteilen, wem die Zerstörungstaten zu verdanken sind.

Der Rest des Spiels verläuft in weitgehend festen Bahnen. In Hommlet lösen Sie typische Quests: Sie machen einen Saboteur ausfindig, verkuppeln eine Witwe, gewinnen das Vertrauen eines Kindes und mehr. Sämtliche Aufgaben sind optional: Man kann, muss aber nicht. Als Belohnung winken Erfahrungspunkte, die Ihren Charakteren den Weg bis zum Level-Maximum 10 ebnen. Es lohnt sich also, die Städte bis zum letzten Winkel zu erforschen; nicht zuletzt deshalb, weil sich dabei fähige Figuren Ihrer Party anschließen. Trunkenbold Elmo, der in der örtlichen Kneipe herumtorkelt, kämpft beispielsweise genauso gut, wie er lallt – und ist im Gefecht eine große Hilfe. Insgesamt darf Ihr Heldentrupp aus acht Personen bestehen.

In den Städten gelangen Sie, sofern Sie dem roten Faden folgen, an wichtige Informationen über den Standort weiterer Reiseziele. Die werden anschließend auf Ihrer 2D-Karte eingezeichnet; ein Klick darauf bewirkt, dass Ihre Party dorthin marschiert. Nach einigen Stunden Spielzeit machen Sie den Tempel des elementaren Bösen ausfindig, einen gigantischen Dungeon mit etlichen Stockwerken. Bis zum Ende des Spiels werden Sie darin gegen allerhand Monster antreten und erstaunlich wenig Story erleben – so wie im Original-**Greyhawk**-Modul von 1985.

Die größte Freude: Kampf

Sie haben sich bestimmt auch schon mal am Kopf gekratzt, wenn es zu folgender Situation gekommen ist: Ihr



AUSSICHTSLOS Wer vor Erreichen von Stufe 5 gegen die Erdgolems antritt, kann schon mal die Quickload-Taste festklemmen.



ANSPRUCHSVOLLE KÄMPFE Häufig fighten Sie gegen eine Übermacht. Zaubersprüche wie „Schlaf" sind daher essenziell.



EXPLOSION Der Feuerball gehört zu den nützlichsten Zaubersprüchen im Spiel, denn er richtet großen Flächenschaden an.

Warum keine 80 %?

Die Programmierer haben viel Zeit in die Ausarbeitung des Kampfsystems gesteckt – und haben dabei andere Punkte übersehen. Drei Gründe, warum **ToEE** die 80er-Hürde verfehlt.

1. Übersichtlichkeit



Was auf offenem Feld kein Problem darstellt, wird in engen Gängen zur Geduldsprobe: die Übersicht. Die Ansicht lässt sich nicht drehen, Feinde heben sich schlecht vom Hintergrund ab und oft muss man mit der Maus millimetergenau Pixel auf dem Bildschirm abfahren.

2. Bugs



Gelegentliche Abstürze sind dank Quick-Save und schneller Ladezeiten gerade noch zu verschmerzen, richtig nervig wird es aber, sobald Feinde beim Rasten plötzlich in Wänden stecken bleiben – immer und immer wieder. Ein nerviger Bug, der beseitigt werden muss.

3. Bedienung



Verdrehte Schrift, zig Untermenüs: Durch die kreisförmig angebrachten Fenster von **ToEE** klickt man sich nur mühsam. Besonders ärgerlich: Beim Laufen bleiben manche Figuren regelmäßig grundlos stehen – an der Wegfindung müssen die Entwickler noch drehen.

Zauberer fuchtelt mit den Armen, sämtliche Gegner fallen in einen tiefen Schlummer – und trotzdem machen Ihre Schwertschwinger nur ein paar mickrige Schadenspunkte pro Schlag. Nicht so in **ToEE**; hier geht dank genauester Einhaltung der **D&D**-Regeln alles mit rechten Dingen zu. Feinde, die – aus welchem Grund auch immer – gelähmt am Boden liegen, lassen sich mittels Spezialattacke („Coup de Grace") sofort endgültig ausschalten.

Die Kämpfe laufen, wie erwähnt, rundenbasiert ab, sind glaubwürdig und teilweise gerade deshalb anspruchsvoll – gleichzeitig sind diese der größte Pluspunkt von **ToEE**. Aus kreisförmig gestalteten, komplexen Fenstern mit zig Untermenüs wählen Sie eine Vielzahl an Angriffsarten und Zaubersprüchen aus, die eine große Anzahl verschiedener Taktiken ermöglichen.

Diebe schleichen sich von hinten an Gegner heran und landen kritische Treffer; Kämpfer sind aufgrund dicker Rüstung langsam und träge, dürfen aber mittels besonderer Kraftattacken mächtige Schläge landen; Zauberer beschwören Monster, die an Ihrer Seite kämpfen, oder spezialisieren sich auf Heil-, Angriffs- oder andere Magieformen. Es gibt so viele Möglichkeiten, dass man damit ein ganzes Buch füllen könnte. Einsteiger freuen sich daher über die praktische Online-Hilfe.

THOMAS WEISS



TESTURTEIL
Temple of Elemental Evil

ENTWICKLER Troika	**ANBIETER** Atari
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Englisch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Zwei Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: -
Internet: - | 1 Sp./Packung

79

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 800 | 1.200 | 1.800

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Hochkomplex
- + Sehr detaillierte Grafik
- + Taktische Kämpfe
- – Viele Fehler im Detail
- – Es wird fast nur gekämpft.

GRAFIK	82%
SOUND	83%
STEUERUNG	66%
ATMOSPHÄRE	84%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ICEWIND DALE 2** oder **POOL OF RADIANCE 2** mochten.

MEINUNG
THOMAS WEISS

Ein hübsches, kampforientiertes und höchst komplexes Rollenspiel krankt an Fehlern im Detail.

Blätter rauschen im Wind, Schmetterlinge schwirren durch die Luft, Libellen flattern um einen Sumpf herum und der Mantel meines Kämpfers schwingt bei Bewegungen physikalisch korrekt mit – die 2D-Welt und die Figuren wurden mit einem beachtlichen Sinn für Details animiert. An der Präsentation gibt's deshalb nichts auszusetzen, am Spiel selber dafür umso mehr. Dass der Maus-Cursor vor allem in den Kämpfen über den Bildschirm hüpft, als hätte er Schluckauf, erschwert die Navigation in den zu kleinen Menüs. Dadurch werden die Gefechte unnötig mühsam – was schade ist, da gerade diese den Reiz von **ToEE** ausmachen. Vielleicht nehmen sich die Entwickler unsere aufgeführten Kritikpunkte ja zu Herzen und kümmern sich um einen Patch. Ein **Baldur's Gate 2**-Killer wird das Spiel dadurch zwar immer noch nicht, aber zumindest **Icewind Dale 2** kann dann schon mal einpacken.

VIDEO AUF DVD

Silent Hill 3

Weit abseits vom Holzhammer-Horror erleben Sie mit Silent Hill 3 **einen psychologisch raffinierten Gruseltrip.**

Als Heather einkaufen geht, beginnt der Albtraum. Die Umgebung verwandelt sich in einen Vergnügungspark, der so vergnüglich gar nicht ist: Verstümmelte Stofftiere liegen in den Ecken, irgendwo knurren Hunde und die gesamte Gegend scheint von einem rostigen Gitter überzogen. Sie sehen gerade noch, wie Heathers Messer im Schein der Taschenlampe glänzt, als die Kamera umschaltet und damit sagt: Jetzt kann's losgehen, Sie sind dran.

Da stehen Sie also, umringt von Finsternis, Nebelschwaden, unheimlichen Fratzen und Geräuschen, die man garantiert nicht nachts hören möchte. Mit den Cursor-Tasten und der Maus, wahlweise auch mit Gamepad, steuern Sie Heather erstaunlich komfortabel durch eine surreale Welt. Was das Mädel auf einem Rummelplatz zu suchen hat, warum sie wenig später in einem verlassenen Einkaufszentrum aufwacht, das alles erfahren Sie in Bruchstücken, die sich später zu einem Ganzen zusammenfügen. **Silent Hill 3** lässt Sie zuerst buchstäblich im Dunkeln tappen.

Mehr Monster

Übers gesamte Spiel legt sich ein Schleier der Bedrohlichkeit, hervorgerufen vor allem durch die gruseligen Licht-und-Schatten-Effekte. Überwiegend bewegen Sie sich durch düstere Gänge, in denen man kaum die Hand vor Augen sieht. Die Taschenlampe, die in Heathers Brusttasche steckt, spendet nur spärlich Licht, so dass man stets im Ungewissen ist, was



ANGRIFF DER RIESENWÜRMER Tief in einem alten und verlassenen U-Bahn-Schacht hat sich etwas eingenistet. Etwas Großes!



WAUWAU Wenn Heather von Hunden angefallen wird, muss sie schnell mit der Brechstange reagieren – was dank der ordentlichen Steuerung gut funktioniert.



WIE IM ALBTRAUM Auf Wunsch lässt sich im Spiel ein Störfilter einschalten, der die Grafik leicht unscharf und körnig erscheinen lässt.



Der Vorgänger im Vergleich

	Silent Hill 3	Silent Hill 2
Monster	Über lange Strecken greifen immer die gleichen Monster an	Größere Auswahl an Monstertypen, die häufiger vorkommen
Grafik	Relativ niedrig aufgelöste Texturen, ohne viel Feintuning vom PlayStation-2-Original übernommen	Texturauflösung lässt sich bis 4.096x2048 hochschrauben, verursacht Slowdowns
Durchschnittliche Spieldauer	Ca. zehn Stunden, fünf unterschiedliche Abspänne, sechs beim Director's Cut	Ca. acht Stunden, drei unterschiedliche Abspänne

da wohl noch kommen mag. An den Wänden fliegen Schatten und verursachen Paranoia: War da was? Man wähnt Gegner hinter jeder Abzweigung.

Die schocken, im Gegensatz zum Vorgänger, nun weitaus häufiger. Nicht nur ihre Anzahl wurde nach oben korrigiert, auch das Erscheinungsbild ist abwechslungsreicher geworden. Da krabbeln seltsam verstellte Monster in Menschenform auf dem Boden, während mutierte Bienen durch die Luft flattern und mit ihren Flügeln einen Höllenlärm verursachen. Dämonenhunde schnappen nach Heather und riesige, träge Gebilde boxen mit Fäusten, die aussehen wie ein geschnürter, bis zum Rand gefüllter Kartoffelsack.

Wie im Vorgänger ist es ein Radio, das Sie vor Gegnerkontakt warnt. Ist ein Dämon zugegen, so spuckt das Gerät ein Knistern und Rauschen aus, das lauter wird, je näher man der Gefahrenquelle kommt. Zuerst wehren Sie sich mit Brechstangen und Messern (langsam und träge), später schwingen Sie ein japanisches Kampfschwert (schnell und durchschlagskräftig). Zum typischen Waffenarsenal gehören auch Pistolen, Schrotflinten und Schnellfeuergewehre – deren Munition ist stark begrenzt, was das Gefühl verstärkt, ständig knapp am Tod vorbeizuschrammen.

Trüben die Atmosphäre: Rätsel

Grusel-Highlight in **Silent Hill 3**: wenn Heather aus geheimnisvollen Gründen in eine Art Paralleluniversum schliddert. Die Wände erscheinen, als wären sie aus Fleisch, sämtliche Fenster sind garantiert lichtundurchlässig zugenagelt und blutverschmierte Eisenketten spannen sich quer durch die Räume. Mittendrin tanzt der Schein Ihrer Taschenlampe und erweckt die Umgebung mit physikalisch korrekt dargestellten Schatten zum Leben. Die Atmosphäre ist der Grund, warum man **Silent Hill 3** spielt.

Grund zum Ärgern dagegen sind die Rätsel geblieben. Die passen zwar schön ins bizarre Areal hinein, weil sie ebenso absonderlich anmuten, sind aber aufgrund ihrer vertrackten Logik nicht besonders spielerfreundlich ausgefallen. Gut, dass man vor Spielstart zwischen drei Schwierigkeitsstufen wählen kann, was auch heißen könnte: Bestimmen Sie den Frustfaktor! Die leichteste Stufe hat sich dabei als kleinstes Übel entpuppt, der Rest zwingt praktisch zum Einsatz eines Lösungsbuches. Lassen Sie sich davon nicht entmutigen, sonst entgeht Ihnen das atmosphärisch dichteste Action-Abenteuer des Jahres.

THOMAS WEISS



MEINUNG
THOMAS WEISS

Seit Silent Hill 3 kann ich meine Nackenhaare einzeln zählen ...

Wenn man bei PC Games arbeitet und Kollegen wie den Bergmann hat, dann wird man allgemein ein sehr ängstlicher Mensch – und zuckt bei jedem Schatten, den man aus dem Augenwinkel wahrnimmt, zusammen. Gegen **Silent Hill 3** sind die Erschreckattacken meines Sitznachbarn aber so harmlos wie eine schnurrende Katze: Wenn ein Stöhnen durch den dunklen Raum dringt, fiese Hammergeräusche eine bedrückende Sound-Kulisse bilden und Gefahr droht, dass jeden Moment ein grausig (also erschreckend gut) animiertes Monster um die Ecke krabbelt, dann wird man im Sitz so klein wie bei der ersten Fahrstunde. **Silent Hill 3** ist, ebenso wie der Vorgänger, ein Kunstwerk, in dem das Zusammenspiel von Grafik und Sound einen Großteil der Atmosphäre ausmacht. Schade, dass die unausgegorenen Rätsel den Gesamteindruck etwas verschlechtern.

Ab sofort nur noch Fußball im Kopf!

Jetzt geht´s los!

Die brandneue Anstoss 4 – Edition 03/04 ist da.

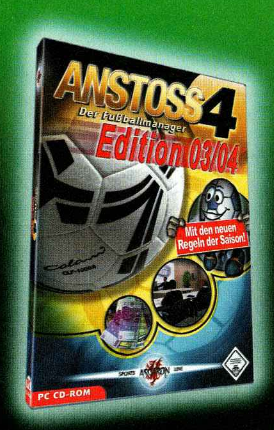
Die Vollversion mit allen neuen Regeln der Saison und einer Menge spektakulären Features, die das Spiel noch realistischer machen.

Jetzt losspurten und Dein Exemplar beim Händler sichern!



Mit starken Neuzugängen!

1. Bei Verhandlungen und Transfermarkt: „Spannend: **Vorgespräche, Hauptverhandlungen** und **Auktionen**"
2. Bei Vereinsfinanzen: „Kampf um Budgets, **Neuverpflichtungen**, **Stadionneubau** und **Börsengang**"
3. Bei der Spieldarstellung: „**3D-Szenen** und **gigantischer Textmodus**, **Live-Statistiken** und **Ticker-News**"



1


2


3

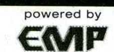



www.ascaron.com

Für PC CD-ROM



powered by





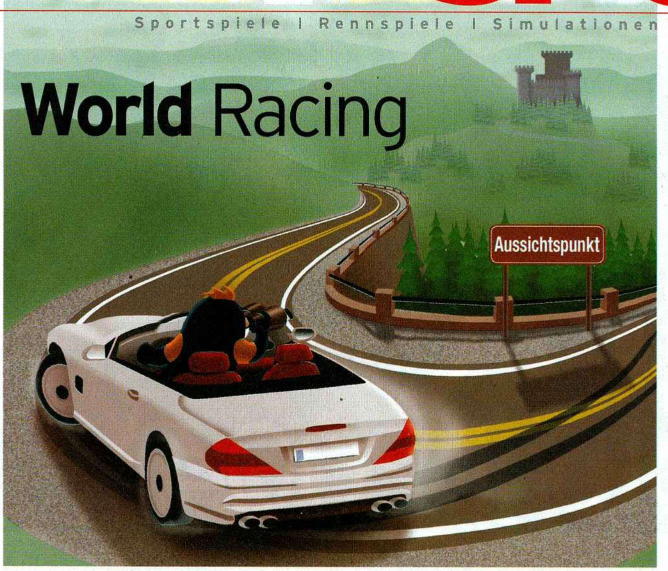




STANNO FOOTBALL.COM

T-Online

World Racing



Mit **World Racing** ist den Rennspielexperten von Synetic ein schöner Erfolg gelungen: Die PC-Games-Leser lobten vor allen Dingen die innovative Landscape-Engine, die neben unglaublichem Weitblick vor allem frei befahrbare Landschaften bietet. Der riesige Fuhrpark mit über 100 verschiedenen Autos sorgt ebenfalls für positives Feedback, genau wie die präzise Steuerung. Geärgert haben sich **World Racing**-Spieler hingegen darüber, dass es weder ein echtes Schadensmodell noch eine Kollisionsabfrage bei Bäumen und ähnlichen Objekten gibt. Chefentwickler Andreas Leicht ist sich dieser Probleme bewusst und stellt sich dem Interview.

FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

„Wir wollen uns wieder **mehr in die Richtung von NICE 2** bewegen."

PC Games: Wann dürfen wir mit dem Netzwerk- und Online-Modus rechnen und welche Spielmodi seht ihr für den erweiterten Mehrspieler-Part vor?

Leicht: „Leider kann ich das Wann und Was noch nicht näher bestimmen. Durch einen ärgerlichen Bug beim Spielen mit ATI-Catalyst-Treibern mussten wir unsere Arbeiten am Online-Modus erst einmal wieder unterbrechen. Auch die GameCube-Version musste noch ein wenig bearbeitet werden, so dass wir erst jetzt langsam wieder an die Erweiterung von **World Racing** gehen können. Ob es nun frei definierbare Meisterschaften, Einzelrennen oder andere Modi innerhalb der Multiplayer-Variante geben wird, steht bis zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht definitiv fest."

PC Games: Bei einer Präsentation hast du davon gesprochen, dass **World Racing** möglicherweise zu einer Serie ausgebaut werden soll. Gibt es schon konkrete Konzepte oder gar einen ungefähren Zeitplan?

Leicht: „Der Erfolg von **World Racing** zeigt, dass wir einen guten Weg eingeschlagen haben, und natürlich würden wir gerne weiter daran arbeiten. Es gibt viele Anregungen und Ideen, die Technologie und das Konzept von **World Racing** weiter zu entwickeln, noch stehen jedoch keine konkreten Schritte in diese Richtung fest."



ANDREAS LEICHT ist Chef der World-Racing-Macher Synetic.

PC Games: Viele unserer Leser wünschen sich eine **NICE**-Fortsetzung – wie stehen die Chancen?

Leicht: „Ganz klar haben wir **NICE** nicht vergessen und insgesamt wollen wir uns auch gerne wieder mehr in die Richtung von **NICE 2** bewegen, also wieder mehr Thrill, mehr Action in unser Game bringen. Ob allerdings dabei ein ‚echter' Nachfolger entsteht, kann ich noch nicht sagen."

PC Games: Die Landschaftsgrafik ist vielen Spielern sehr positiv aufgefallen. Wie wollt ihr die Landscape-Engine noch weiter verbessern?

Leicht: „Auch hier vorab noch mal ein Riesen-Dankeschön an alle, die uns geradezu mit Vorschlägen, konstruktiver Kritik und Anregungen überschüttet haben. Wir werten derzeit noch viele eingegangene Mails aus und werden bewerten, was wir verbessern könnten und auf was wir vielleicht sogar ganz verzichten sollten. Auf jeden Fall fließen die Vorschläge nach Möglichkeit ein und wir erhoffen uns somit, noch näher an unsere Spieler und die Community heranzurücken."

PC Games: Glaubst du, dass es für **World Racing** – ähnlich wie bei **Need for Speed** – bald Autos und Strecken von Fan-Autoren zum Download geben wird?

Leicht: „Wer uns kennt, weiß, dass wir immer versuchen, so etwas zu ermöglichen. Ich kann zwar Editoren oder frei verfügbare Datenformate derzeit nicht versprechen, aber wir werden ein solches Vorhaben nicht in Vergessenheit geraten lassen. Für uns ist es immer wieder etwas Besonderes, wenn man erkennt, mit wie viel Hingabe Spieler sich mit einem Titel beschäftigen. Außerdem sollten einige Autos zum Download von unserer Seite bald fertig gestellt sein."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	1-
Grafik (Spielwelt, Effekte)	3+
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	3-
Musik	2-
Soundeffekte	3+
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2-
Einsteigerfreundlichkeit	2
Innovationen	2-
Langzeitmotivation	2
Steuerung	2-

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie World Racing weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Über 100 verschiedene Autos
2. Bombastische Landschaftsgrafik
3. Fahrphysik beliebig skalierbar
4. Landschaften frei befahrbar
5. Präzise Steuerung

–
1. Kein detailliertes Schadensmodell
2. Kein Gegenverkehr
3. Bislang kein Netzwerk-Modus
4. Zu verschachteltes Menü
5. Bäume ohne Kollisionsabfrage

Die Meinung der PC-Games-Leser:

DENNIS OTTO, KFM. ANGESTELLTER AUS ESSEN:
„**World Racing** ist ein nettes Rennspiel für zwischendurch – für Freunde der Marke sowieso – nicht mehr, aber auch nicht weniger. Ein ausgeklügelteres Karriere-System und vor allem ein realistischeres Schadensmodell hätten dem Spiel sicherlich gut getan. Ansonsten fehlt mir vor allen Dingen der Netzwerk-Modus."

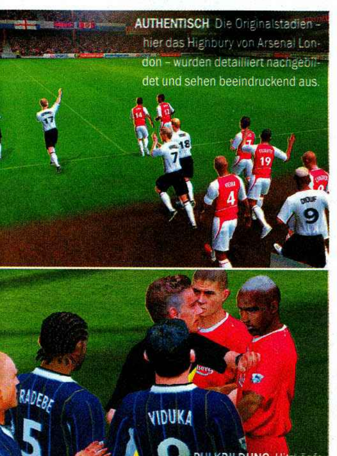
KAI DRACHSDORF, SCHÜLER AUS ALTENBURG:
„Begeisterung pur! Die Grafik ist klasse und die großen Maps mit den vielen Straßen und der liebevoll animierten Landschaft sind einfach sensationell. Was ich vermisse, gerade in einem markenspezifischen Rennspiel, ist das Tunen der Wagen. Man denke nur an Upgrades von Brabus, AMG und so weiter."

ANDRE PODUSCHNIK, SCHÜLER AUS KRONBERG:
„Das Spiel an sich ist sehr gut. Die Grafik ist klasse, vor allem die Autos sind sehr schön gestaltet. Dass bei den riesigen Arealen die Kollisionsabfrage der Bäume weichen musste, kann man getrost verschmerzen. Leider sind die sich wiederholenden Fahrten auf dem Testgelände etwas nervig."

STEFAN OTTO, SCHÜLER AUS CHEMNITZ:
„Super sind auf jeden Fall die großen Gebiete, in denen man immer wieder etwas Neues entdeckt. Auch die Grafik macht einen sehr guten Eindruck, besonders das realistische Cockpit hat es mir angetan. Negativ sind dahingegen die verwirrende Menüstruktur und die zu schweren Missionen."

FIFA Football 2004

Sie erwarten das obligatorisch kleine Technik-Update, aktualisierte Spielerdaten und ein paar Änderungen an der Steuerung? Dann machen Sie sich auf einige Überraschungen gefasst: **In FIFA 2004 steckt noch viel mehr.**



AUTHENTISCH Die Originalstadien – hier das Highbury von Arsenal London – wurden detailliert nachgebildet und sehen beeindruckend aus.

PULKBILDUNG Hitzköpfe wie der Liverpooler Diouf reagieren nach Fouls gelegentlich aufbrausend.

FIFA 2004 ist anders – und zwar nicht nur in der Beschreibung auf der Packungsrückseite. Denn EA Sports hat seine Vorzeige-Fußballer rechtzeitig zum harten Zweikampf mit Konamis **Pro Evolution Soccer 3** völlig umgekrempelt: weg vom actionreichen, aber unnatürlich offenen Schlagabtausch hin zu einem authentischeren Fußballgefühl.

Doppelpass mit grauen Zellen

Einen wesentlichen Beitrag zum glaubhafteren Spielablauf leistet die verbesserte KI. Die computergesteuerten Defensivkräfte lassen jetzt nur noch selten riesige Lücken frei und stören den gegnerischen Spielaufbau wesentlich gezielter, daher wirkt das Spiel über weite Strecken etwas langsamer als gewohnt. Es reicht also nicht mehr, ein paar schnelle Pässe zu spielen, um durch die gesamte gegnerische Mannschaft zu marschieren, stattdessen müssen Sie jede Spielsituation neu einschätzen und ein Gefühl für den richtigen Moment zum Angriff entwickeln. Sehr hilfreich ist dabei das so genannte „Off the Ball"-System: Auf Tastendruck wird eine von drei möglichen Anspielstationen ausgewählt; wenn Sie noch mal auf dieselbe Taste tippen, schalten Sie zum zweiten und dann zum dritten freien Spieler. Das Besondere: Den gerade markierten Akteur kontrollieren Sie mit dem rechten Stick, während Sie gleichzeitig mit dem linken Ihren eigentlichen Spieler führen. Das ist zwar längst kein Wundermittel, aber so fällt es recht leicht, lange Pässe präzise zu spielen und spektakuläre Spielzüge zu koordinieren. Dasselbe gilt für das Taktiksystem: Für jeden Verein gibt es eine Vielzahl individueller Spielzüge und Strategien, zwischen denen Sie sogar während des Spiels durch einfache Tastenkombinationen wechseln können. Die Torhüter haben seit letztem Jahr ebenfalls zugelegt: Vor allem bei hohen Bällen können Sie sich nun eher auf Ihren Schlussmann verlassen. Grobe Patzer kommen zwar noch vor, sind aber extrem selten.

Freistöße wie im Fernsehen

Auch die Standards wurden in **FIFA 2004** generalüberholt. Bei direkten Freistößen bestimmen Sie die angepeilte Richtung über ein Fadenkreuz, danach schneiden Sie den Ball mithilfe des rechten Ministicks an und dosieren durch zweimaligen Druck auf die Schusstaste Kraft und Höhe. Ecken und indirekte Freistöße laufen anders ab: Hier wählen Sie zu-

So spielt sich FIFA 2004



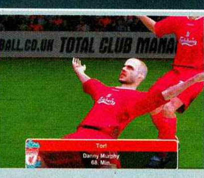
1 In **FIFA 2004** liegt das Hauptaugenmerk auf dem Karriere-Modus. Haben Sie sich für einen Verein entschieden, werden Ihnen die Saisonziele mitgeteilt.



2 Ihnen stehen mehr Taktikmöglichkeiten – etwa Abseitsfalle – zur Verfügung als in bisherigen Auflagen. Die Strategie lässt sich auch während des Spiels über Hotkeys verändern.



3 Abgeklärtes, durchdachtes Passspiel im Mittelfeld ist der Schlüssel zum Erfolg. Die KI-Verteidiger attackieren allerdings frühzeitig und stören den Spielaufbau.

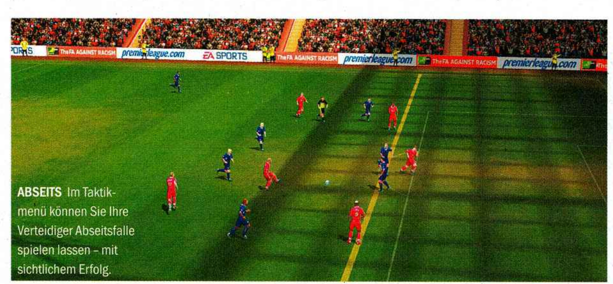


4 Der eigentliche Abschluss fällt leichter als in **Pro Evolution Soccer 3**, weil die Schüsse leichter zu kontrollieren sind. Für Tore werden Sie mit hübschen Jubelszenen belohnt.

nächst eine der vorher im Training geübten Varianten, beispielsweise „Hereingedreht zum kurzen Pfosten" oder „Hoch in die Mitte", danach wechselt die Perspektive: Sie steuern nicht mehr den Schützen, sondern einen der möglichen Empfänger. Während der Sekunden vor der Hereingabe bringen Sie Ihren Angreifer vorteilhaft in Position oder schieben durch Betätigung des rechten Analogsticks Abwehrspieler aus dem Weg – das ist spannend und realistischer als das bisherige Pazifistentreffen im Strafraum. Das Rempeln funktioniert übrigens auch in normalen Zweikämpfen, Sie brauchen also nicht immer ein Tackling oder eine Grätsche auszuführen, um den Gegner vom Ball zu trennen. Die authentisch hitzige Fußballatmosphäre wird zudem durch häufig eingespielte Streitszenen verstärkt: Nach einem harten Tackling beschwert sich der Gefoulte lautstark, Teamkollegen eilen hinzu und der Schiedsrichter hat alle Mühe, die Gemüter zu kühlen. Ob ein Spieler eher heißblütig oder abgeklärt ist, wurde bei den Spielerdaten berücksichtigt. So steht beispielsweise der **FIFA**-Bobic seinem aufbrausenden realen Vorbild in nichts nach, während ruhige Charaktere wie Christoph Metzelder eher selten ausrasten.

Steile Karriereleiter

Neben den bekannten Modi Turnier und Freundschaftsspiel steht nur noch der neue Karriere-Modus zur Verfügung, einzelne Liga-Saisons gibt es nicht mehr. Ihre Karriere beginnen Sie als unbekannter Spielertrainer bei einem Verein Ihrer Wahl. Ihre Aufgabe ist es, die anfänglich 1.000 Prestige-Punkte möglichst schnell zu vermehren, indem Sie die Saisonziele des Clubs erfüllen. Dabei gilt: Je besser die Mannschaft, desto schwieriger die Vorgaben. Wählen Sie zum Beispiel Bayern München, müssen Sie Meister werden, um einen Bonus zu erhalten, während mit dem VfB Lübeck schon einige Siege reichen. Prestige benötigen Sie für die meisten Trainer- oder Managertätigkeiten: Wollen Sie beispielsweise die Schusstechnik eines Spielers per Einzeltraining verbessern, kostet Sie das 250 Prestige-Punkte pro Einheit, sogar das Abgeben eines Gebots auf dem Transfermarkt schlägt mit einigen Punkten zu Buche. Mit gesteigertem Ansehen verbessert sich auch Ihre Position gegenüber der Mannschaft: Je höher der Prestige-Wert, desto motivierter und leistungsfähiger agieren Ihre Spieler. JUSTIN STOLZENBERG



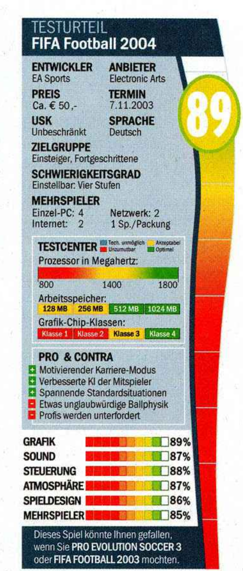
ABSEITS Im Taktikmenü können Sie Ihre Verteidiger Abseitsfalle spielen lassen – mit sichtlichem Erfolg.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Das überlegene Drumherum macht FIFA zum knappen Sieger gegen Pro Evolution Soccer 3.

FIFA 2004 ist der wohl langweiligste Teil der Serie – allerdings nur, wenn Sie lediglich beim Spielen zuschauen. Statt von Torraumszenen im Zehn-Sekunden-Takt ist das Spielgeschehen jetzt nämlich von vorsichtigem, aber realistischem Mittelfeldspiel geprägt. Als Spieler macht mir das allerdings ungemein viel Spaß, auch wenn **FIFA** nicht ganz so anspruchsvoll wie der direkte Konkurrent **Pro Evolution Soccer 3** ist. Zwar sorgen die stark verbesserte Ballphysik und KI für ein realistischeres Spielgefühl als im Vorgänger, allerdings werden Profis aufgrund zu vieler Spielhilfen („Off the Ball", Fadenkreuz beim Freistoß) auf Dauer unterfordert. Diese kleine Schwäche gleicht **FIFA** aber durch das im Vergleich zu **PES** bessere Gesamtpaket aus: Die Spielermodelle sehen dank Details wie verschmutzter Kleidung lebendiger aus und es sind fast dreimal mehr Mannschaften enthalten – noch dazu mit Originalnamen, -wappen, -trikots und -spielern. Und nicht zuletzt dürfen Sie Mehrspieler-Partien auch im Internet oder LAN austragen – für mich persönlich der größte Vorzug von **FIFA 2004**.





Pro Evolution Soccer 3

Realistisch, realistischer, Pro Evolution Soccer 3! Konamis FIFA-Konkurrent glänzt mit toller Ballphysik und Authentizität bis ins Detail.

Ein schneller Doppelpass am rechten Flügel, der Außenstürmer spurtet Richtung Strafraumgrenze, während zwei Verteidiger ihm bedrohlich auf die Pelle rücken. Jetzt müsste er schießen, er schießt – geblockt. Nervenzerfetzende Torraumszenen, taktierendes Abtasten, spektakuläre Chancen und die brodelnde Atmosphäre im Stadion – das ist Fußball, wie ihn Millionen Fans Woche für Woche genießen, und wie Sie ihn jetzt in nie da gewesener Realitätsnähe auf dem PC erleben dürfen: **Pro Evolution Soccer 3** bietet das bislang glaubwürdigste Spielgefühl.

Karriere light

Wenn Sie noch keine **PES**-Version auf der PlayStation gespielt haben, empfiehlt sich zunächst der umfangreiche Trainingsmodus; im Vergleich zu den bisherigen **FIFA**-Titeln ist das Spiel nämlich deutlich schwerer. Hier erhalten Sie unter anderem Tipps zu Standardsituationen, Verteidigung, Spielaufbau und Abschluss. Außerdem lernen Sie die Grundlagen der stark von **FIFA** abweichenden Steuerung kennen; beispielsweise nehmen Sie einem Gegner den Ball ab, indem Sie gegen ihn laufen.

Danach stehen Freundschaftsspiele, Pokalwettbewerbe oder Ligen zur Auswahl, die Sie je nach Wunsch mit einer von 56 Nationalmannschaften oder einem der 64 Vereine spielen. Die Krönung des Einzelspieler-Parts ist jedoch die so genannte Meister-Liga, bei der Sie einen beliebigen Verein aus der 2. Division bis ins Masters-Finale führen. Dabei erhalten Sie durch erfolgreiches Spiel und geschickte Transfers Punkte, für die Sie später Spieler kaufen oder Verträge verlängern können. Zudem werden Sie mit **PES**-Zählern belohnt, die mit der Zeit in zusätzliche Stadien, Spieler, Mannschaften und Ähnliches eingetauscht werden.

Wichtig is auf'm Platz

Eine Fußballweisheit, die sich die **Pro Evolution Soccer 3**-Entwickler offenbar zu Herzen genommen haben. Das Spiel besticht auf dem Platz vor allem durch drei Aspekte: Der knackige Schwierigkeitsgrad bringt auch echte PC-Fußballprofis ins Schwitzen. Man lernt zwar schnell die Grundzüge von Kontrolle und Spielablauf, bevor man allerdings wirklich von Beherrschen sprechen kann, dauert es recht lange. Besonders bis zum erfolgreichen Abschluss ist es ein weiter Weg. Außerdem stehen Ihnen bei Standardsituationen keine **FIFA**-typischen Hilfen wie Fadenkreuze oder Pfeile zur Verfügung. Stattdessen ist es wichtig, durch ausdauerndes Training ein Gefühl für die richtige Schusskraft und -höhe sowie das Timing zu entwickeln. Der zweite Positivpunkt ist die auch von **FIFA 2004** nicht erreichte, realistische Ballphysik. Das Leder wirkt tatsächlich wie ein eigenständiges Objekt, das auch Topspielern gelegentlich nach der Annahme verspringt oder beim Schuss über den Spann rutscht. Beim Sprinten legen sich Ihre Kicker den Ball wie in



NAHAUFNAHME In den kurzen Zwischensequenzen nach Toren oder Großchancen zoomt die Kamera nah ans Geschehen und zeigt sehr gute Spielermodelle.

TACKLING Um den Gegner vom Ball zu trennen, reicht es, ihn beim Laufen etwas anzurempeln.

So spielt sich Pro Evolution Soccer 3



1 In ausführlichen Trainingseinheiten werden Sie mit der Steuerung vertraut gemacht: Hier lernen Sie alles vom flachen Pass über gute Kopfbälle bis zum erfolgreichen Torschuss.



2 Wählen Sie eine der zahllosen vorgefertigten Formationen oder ordnen Sie die Spieler frei auf dem Spielfeld an. Auch die taktische Ausrichtung legen Sie in diesem Menü fest.



3 Die gute Gegner-KI setzt Sie von Beginn an unter Druck, daher müssen Sie vorsichtig spielen und sowohl in der Offensive als auch in der Abwehr Übersicht an den Tag legen.



4 Bis zum Torerfolg ist es ein weiter Weg, allerdings sind Torhüter und Verteidiger auch in **Pro Evolution Soccer 3** nicht unfehlbar, daher lohnt es sich immer, energisch nachzusetzen.

Wirklichkeit etwas weiter vor, danach dauert es einen Moment, bis sie ihn wieder unter Kontrolle haben. Und in der Verteidigung genügt es oft, den gegnerischen Stürmer leicht zu stören oder ihm die Kugel vom Fuß zu spitzeln, harte Tacklings sind nicht immer nötig. Dritte Stärke von **Pro Evolution Soccer 3**: die glaubwürdige Gegner-KI. Die computergesteuerten Mannen variieren sowohl im Angriffs- als auch Abwehrspiel geschickt ihre Taktik, daher müssen Sie sich auf immer neue Spielarten gefasst machen. Versuchen Sie beispielsweise, mit Kurzpassspiel zum Erfolg zu kommen, werden Ihre Kontrahenten aggressiv angreifen und Ihre Passwege stören. Die KI-Recken reagieren übrigens auch selbst realitätsgetreu auf Pressing: Sobald Sie früh angreifen und die Räume im Mittelfeld eng machen, häufen sich verunsicherte und übereilte Pässe bei der anderen Mannschaft.

Zu konsolig

Seine Herkunft verbirgt **Pro Evolution Soccer 3** so gut wie ein Schotte, der noch seinen Rock trägt: gar nicht. Beim ersten Blick ins Menü springt Ihnen die PlayStation-2-Verwandtschaft förmlich ins Gesicht. Auf eine Maussteuerung wurde verzichtet; daher sind Sie gezwungen, mit Gamepad oder Tastatur durch die für PC-Verhältnisse unübersichtlichen Menüs zu navigieren. Das macht sich vor allem im komplexen Aufstellungs- und Taktikbildschirm unangenehm bemerkbar. Ebenfalls schade: das Fehlen von zahlreichen Lizenzen. Zwar durften die Spielerdaten größtenteils original eingebaut werden und die Akteure sehen ihren realen Vorbildern sogar wirklich ähnlich. Allerdings sind die Kader nicht mehr auf dem neuesten Stand (Seaman steht noch im Arsenal-Tor), außerdem wurden Logos, Trikots und Vereinsnamen verfremdet. Hinter London Nord verbirgt sich beispielsweise Arsenal, Bayern München taucht als „Rekordmeister" auf und Borussia Dortmund wird „Westfalen" genannt. Für Simulations-Fans, die über diese kleinen Mängel hinwegsehen können, ist **Pro Evolution Soccer 3** in diesem Jahr die erste Wahl.

JUSTIN STOLZENBERG

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Zur perfekten Fußballsimulation fehlt nicht viel.

Etwas mehr Umfang, etwas besser an den PC angepasst und ein Online-Modus – viel fehlt **Pro Evolution Soccer 3** nun wahrlich nicht zur perfekten Fußballsimulation. Neben der Ballphysik, der Gegner-KI und dem knackigen Schwierigkeitsgrad hat mir vor allem die Möglichkeit zugesagt, Spieler frei auf dem Platz anzuordnen – so verleihen Sie Ihrem Team eine persönliche Note. Weniger schön ist dahingegen die Konsolennähe: Warum muss ich zunächst PlayStation-2-Symbole lernen, bevor ich die Steuerung vollständig beherrschen kann? Wieso darf ich nicht mit der Maus navigieren? Das sind zwar Kleinigkeiten, allerdings machen die im Vergleich zum ebenfalls hochklassigen **FIFA 2004** den Unterschied. Wirklich ärgerlich ist das Fehlen des Online- und Netzwerk-Modus. Die Möglichkeit, zu acht an einem PC zu spielen, bietet dem verwöhnten PC-Fußballer keinen adäquaten Ersatz. Dennoch bin ich froh, dass Konami **Pro Evolution Soccer** endlich umgesetzt hat: Derart hochkarätige Konkurrenz macht den EA-Entwicklern ordentlich Dampf.



TESTURTEIL
Pro Evolution Soccer 3

ENTWICKLER Konami Tokio
ANBIETER Konami
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 7.11.2003
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Fünf Stufen
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 8
Netzwerk: -
Internet: -
8 Sp./Packung

88

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 800 1200 1600
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Auch für Profis herausfordernd
+ Unerreichte Ballphysik
+ Hervorragende Gegner-KI
- Kein Netzwerk-/Online-Modus
- Verschachteltes Konsolen-Menü

GRAFIK	88%
SOUND	84%
STEUERUNG	91%
ATMOSPHÄRE	85%
SPIELDESIGN	86%
MEHRSPIELER	77%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **FIFA FOOTBALL 2004** oder **FIFA FOOTBALL 2003** mochten.

Das Endspiel

Das Quasi-Monopol von EA Sports vor dem Ende? Mit Pro Evolution Soccer 3 betritt erstmals seit 1995 ein aussichtsreicher FIFA-Konkurrent den Platz.

Eins ist klar: Die bisherige Fußballspielreferenz **FIFA 2003** liegt qualitativ weit hinter den beiden neuen Vertretern, es spielt sich einfach wesentlich unglaubwürdiger. Der Zweikampf an der Spitze könnte aber kaum enger sein: **FIFA 2004** empfiehlt sich für Spieler, die Wert auf ein Gesamtpaket mit guter Spielbarkeit, Lizenzen, einem umfangreichen Karriere-Modus und leichter Zugänglichkeit legen. Wenn Sie dahingegen Realitätsnähe bevorzugen und auf einen Online-Modus verzichten können, greifen Sie bedenkenlos zu **PES 3**. JUSTIN STOLZENBERG

Die Stärken und Schwächen im Detail



KOPFBALL Torschüsse und Kopfbälle lassen sich in FIFA leichter kontrollieren.

DETAILGETREU Einige der schönsten europäischen Stadien sind in PES 3 enthalten, wie das des AC Monaco.

	FIFA Football 2004	Pro Evolution Soccer 3
Lizenzen	+ Originalteams, -spieler, -trikots und -stadien	+ Teilweise Originalspieler − Fantasievereine
Soundkulisse	+ Original Fangesänge + Brauchbare Kommentare von Florian König und Tom Bartels − Soundkulisse verändert sich abhängig vom Spielverlauf	+ Soundkulisse verändert sich passend zum Spielverlauf − Keine erkennbaren Fangesänge − Die Kommentatoren wiederholen sich häufig
Grafik	+ Abwechslungsreiche, realistische Animationen + Viele Spieler sind deutlich wiederzuerkennen. + Spektakuläre Jubelszenen mit dynamischen Kamerafahrten − 2D-Publikum	+ Sehr realistische Animationen + Die Starspieler sind gut wiederzuerkennen. + Ansehnliche Stadien − Kaum animiertes 2D-Publikum
Einzelspieler-Modi	+ Freundschaftsspiele, Pokale und Ligen + Sehr umfangreicher Karriere-Modus	+ Freundschaftsspiele, Pokale und Ligen + Umfangreicher Karriere-Modus
Mehrspieler-Option	+ An einem PC, im LAN und im Internet − Maximal vier Spieler − Im LAN oder Internet braucht jeder eine Version.	+ Bis zu acht Spieler gleichzeitig − Nur an einem PC
Steuerung	+ Vielfältige Eingriffsmöglichkeiten − Präzise, aber zu komplexe Steuerung mit vielen Buttons, gewöhnungsbedürftig	+ Präzise und eingängige Steuerung ermöglicht schnelle Erfolgserlebnisse
Spielbarkeit	+ Aggressive, geschickt agierende Gegner-KI + Hilfen für Einsteiger + Gleichzeitige Steuerung von zwei Spielern + Spannende Standardsituationen − Verbesserte, aber noch nicht völlig glaubhafte Ballphysik	+ Aggressive, geschickt agierende Gegner-KI + Auch für Profis herausfordernd + Absolut authentische Ballphysik − Weniger Interaktionsmöglichkeiten bei Standardsituationen
Warum auch FIFA-2003-Besitzer diese Spiele haben müssen.	+ Standardsituationen: Sie können jetzt den Empfänger vor Ecken und Freistößen steuern. + Künstliche Intelligenz: Ihre Mitspieler reagieren jetzt besser auf Ihre Aktionen. + Karriere-Modus: Als Spielertrainer managen Sie Mannschaft und Finanzen.ter.	+ Meister-Liga: Vierteiliger Karriere-Modus mit Vertragsverhandlungen und Transfers + Grafik: Die Animationen und Spielermodelle wirken jetzt lebensechter + Ballphysik und künstliche Intelligenz: Verbessert und noch realistischer



www.pegi.info

www.mercedes-benz.com/worldracing

All screen images are from the PC version

Wir hätten es uns auch einfach machen können...
aber was wäre das Leben ohne Herausforderungen?

Seien Sie wählerisch und entscheiden Sie sich zwischen mehr als 100 hochdetaillierten Mercedes-Benz Fahrzeugvarianten. Viele davon sind „Traumwagen", denn einige der Luxuslimousinen und Sportwagen, Renn- und Tourenfahrzeuge, Geländewagen sowie Oldtimer und Prototypen existieren in der Realität nur noch in Museen. Unübersichtliches Gelände, extreme Berg- und Talfahrten, auf Schotter-, Sand- und Asphalt werden Ihnen bei Schnee, Regen und Glatteis ihr ganzes Können abverlangen. Entscheiden Sie sich für schnelle Fun-Fahrten im Arcade-Modus oder erhöhen Sie den Schwierigkeitsgrad stufenlos bis zur Simulation.

▶ Erleben Sie 117 verschiedene Strecken in sieben riesigen, vollständig befahrbaren 3D-Umgebungen (Nevada, Japan, Mexiko, Australien, die Alpen, eine Stadt und ein Testgelände), die jeweils bis zu 6 km² groß sind! ▶ Die 48 abwechslungsreichen Missionen und die Rennen im Einzel- oder Mehrspielermodus werden Ihren Adrenalinspiegel in die Höhe treiben! ▶ Fahren Sie mehr als 100 Originalwagen (z.B. Mercedes-Benz A- bis S-Klasse, Rennwagen, Oldtimer und Prototypen)! ▶ Entdecken Sie die Charakteristiken der einzelnen Modelle, die auf 150 von Mercedes-Benz zur Verfügung gestellten Originalparametern basieren! ▶ Wählen Sie einen Charakter, um Ihr Profil zu speichern und Ihren Fortschritt zu verfolgen! ▶ Fordern Sie Ihre Freunde im Mehr-Spieler-Modus via Splitscreen heraus! ▶ Testen Sie Ihr Können und stellen Sie sich dem veränderten Handling der Wagen in den verschiedenen Modi (Arcade bis Simulation)!

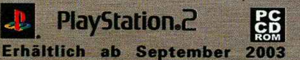














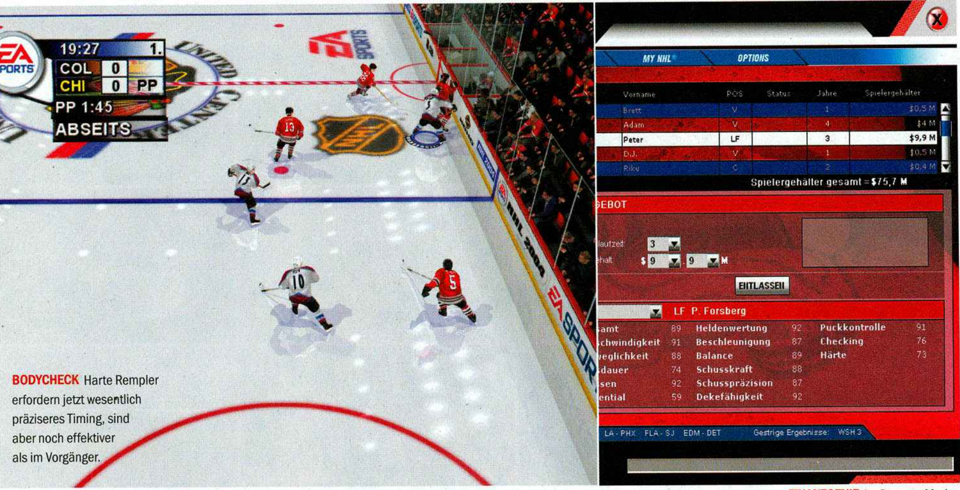
FEATURING MUSIC FROM MINISTRY OF SOUND POWERED BY







NHL Hockey 2004



BODYCHECK Harte Rempler erfordern jetzt wesentlich präziseres Timing, sind aber noch effektiver als im Vorgänger.

FINANZGENIE Im Dynasty-Modus obliegen Ihnen unter anderem finanzielle Belange, beispielsweise Vertragsverhandlungen.

Mehr Innovation, mehr Realismus, mehr Management – **NHL 2004 lohnt sich auch für Besitzer des Vorgängers.**

Mit donnernder Wucht prallt der Angreifer nach einem harten Bodycheck eines Verteidigers gegen die Bande, beide Spieler stochern hektisch nach dem Puck – in der realen NHL eine normale Szene, in EA Sports' **NHL**-Simulationen bislang eher eine Seltenheit. Doch die Version 2004 macht Schluss mit den unnatürlich perfekten Zehn-Stationen-Spielzügen der Vergangenheit, nun zählen – genau wie in der Realität – Körper-Einsatz in Form von Body- und Pokechecks, Hakeln oder Klammern und sicheres Passspiel. So bewegen sich die Athleten jetzt wirklich wie auf Schlittschuhen, was beispielsweise bedeutet, dass keine 90°-Richtungswechsel möglich sind, sondern genau wie in Wirklichkeit Kurven gefahren werden müssen. Spielen Sie also einen Risikopass entgegen der Laufrichtung des Empfängers, dauert es einen Moment, bis er ihn erreichen kann – wenn er ihn angesichts der hellwachen KI-Verteidigung überhaupt noch bekommt. Brandneu ist außerdem der so genannte Dynasty-Modus, in dem Sie als Geschäftsführer eines beliebigen Teams sowohl für Verträge, Eintrittspreise, Transfers als auch für Trainingspläne, Kadermanagement und Strategien zuständig sind. Für Siege werden Sie mit je zwei Wertungspunkten belohnt, sobald Sie 100 gesammelt haben, dürfen Sie Ausrüstung oder Personal Ihres Vereins aufstocken. Neue Trainingsräume bringen zum Beispiel Schuss- oder Ausdauer-Boni, Talentsucher helfen bei der Auswahl von Jugendspielern. Justin Stolzenberg



TESTURTEIL
NHL Hockey 2004

ENTWICKLER EA Black Box	**ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. € 50,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Unbeschränkt	**SPRACHE** Deutsch

88

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Vier Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 2 Netzwerk: 2
Internet: 2 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 800 1200 1600
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Spannender Dynasty-Modus
+ Anspruchsvollerer Spielaufbau
+ Endlich auch Roster der DEL...
- ...die leider schon veraltet sind
- Computer betrügt stellenweise

GRAFIK	86%
SOUND	91%
STEUERUNG	89%
ATMOSPHÄRE	92%
SPIELDESIGN	88%
MEHRSPIELER	86%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MADDEN NFL 2004** oder **NHL HOCKEY 2003** mochten.

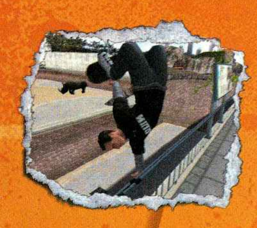
MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Realistisch und knackig: Das neue **NHL** fesselt auch Profis wochenlang.

NHL 2004 ist Eishockey, wie ich es mag: knallhart, körperbetont, direkt und spannend bis zur letzten Sekunde – kurzum: realistisch. Auch der angehobene Schwierigkeitsgrad gefällt mir: Checks erfordern jetzt genaueres Timing, die KI-Gegner weichen geschickt aus. Teilweise scheint der Computer allerdings zu tricksen: Um Ergebnisse künstlich knapp zu halten, erzielen auch klar unterlegene Mannschaften kurz vor Schluss aus unmöglichen Situationen den Anschlusstreffer. Das kommt zwar nur alle fünf bis sechs Spiele vor, ist aber auf Dauer etwas nervig. Immerhin ist die DEL von Anfang an enthalten – für deutsche Eishockey-Fans ein Fortschritt, wenngleich die Kader nicht mehr auf dem neuesten Stand sind (beispielsweise spielt Girard noch für Frankfurt). Erste Roster-Updates von **NHL**-Fans sind aber bereits verfügbar.

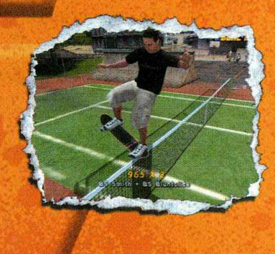
WAG DICH AN DIE ULTIMATIVE SKATE-HERAUSFORDERUNG













- Riesige interaktive Level.
- Brandneue Tricks: Skitche an Stoßstangen oder skate auf beweglichen Objekten.
- Neue Mehrspieler- und Online-Modi inkl. Punkte-Challenge und Capture the Flag.















ACTIVISION
www.activision.com



www.closeup.de

CLOSE UP, ZEPPELINSTR. 41, D-73760 OSTFILDERN

POSTER

Surft vorbei! Über 10.000 Artikel in unserem Online-Shop:





G-785.120 / € 7,69
BAD BOYS 2
Größe: 68x101cm



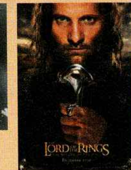
G-730.400 / € 7,69
ICE AGE
68,5x101cm



G-777.652 / € 7,69
(T)RAUMSCHIFF SURPRISE - PERIODE 1
59x84cm



G-295.064 / € 6,69
PULP FICTION
101x68,5 cm
R-295.064 / € 9,99
Sondergröße
158,6x106,8 cm



G-778.303 / € 7,69
LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING
Größe: 68x98cm



G-791.630 / € 9,99
Legolas mit Bogen
(Langbahnposter)
53x158cm

Supersondergröße!



G-268.636 / € 17,90
MICHAEL JORDAN
182,5x58cm



G-713.070 / € 9,99
CONTEMPLATION
158x53cm



G-528.910 / € 6,69
JEANS GIRL
61x87cm



G-753.074 / € 19,95
Aluminium-Relief-Druck. Größe: 80x60cm. Die spezielle Drucktechnik mit besonderer Farben erzeugt einen schimmernden, fast dreidimensionalen Eindruck.
Ein Muss für alle Fans!

G-783.260 / € 59,90 (74)
MATRIX - REVOLUTIONS
68x102cm



G-783.270 / € 7,69
MATRIX - REVOLUTIONS
68,5x98cm



G-783.292 / € 7,69
MATRIX - REVOLUTIONS
68,5x98cm



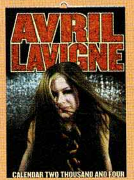
G-783.294 / € 7,69
MATRIX - REVOLUTIONS
68,5x98cm

KALENDER 2004

Format: 29,7x42cm



L-775.130 / € 9,99
ANGELINA JOLIE



L-774.890 / € 9,99
EMINEM

AVRIL LAVIGNE
CALENDAR TWO THOUSAND AND FOUR

L-780.840 / € 9,99
AVRIL LAVIGNE

Spezialpreis!

MATRIX RELOADED



Z-771.500 / € 39,90 **MATRIX - RELOADED: NEO**

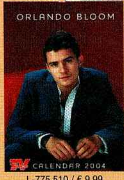
Die Brille ist aus der Metal Collection und kommt in einem Matrix-Softcase. *100% UV-A und UV-B Schutz nach CE-Standard Klasse 3. Aus dezentralisiertem Acryl (verbessert die Lichtbrechung in den Gläsern, vermindert Verzerrungen), Rahmen aus rostfreiem Stahl. Trademark-Vermerk und 'Warner Bros' sind auf dem Brillenbügel graviert.*

Sonnenbrille Nasenzwicker ohne Bügel, mit Etui (Hardcase). *Bei dieser Brille handelt es sich um kein von einem Rechteinhaber bzw. Lizenzgeber lizenziertes Produkt.*

Z-780.800 / € 49,90 **BRILLE DES CAPTAINS**



L-775.450 / € 9,99
RAP GODS



L-775.510 / € 9,99
ORLANDO BLOOM



L-782.620 / € 11,95
ONE PIECE
Format: 30x42cm

FUN- UND SCHERZARTIKEL



Z-783.960 / € 19,90
MINI-PLASMALAMPE
incl. Netzteil/Adapter. Mit Sound-aktivierungsfunktion! Kommt entweder mit rotem, blauem oder weissen Sockel! Der kultige Klassiker in einer handlichen Version, zusätzlich mit Soundaktivierungs-funktion: In der Mittelstellung des 'ON/OFF'-Schalters reagiert die Kugel auf Berührung, Sprache und Musik! Höhe 14cm

Z-783.760 / € 13,90
POLIZEISIRENENWECKER
Enthält Lämpchen und 2 Batterien. Digitaler Wecker mit Licht- und Soundsirene. Höhe: 12cm



Z-793.960 / € 13,90
SINGENDES RADIO
Bewegt die Lippen zur Musik
8,5x11,5x5cm
3 AA Batterien enthalten



Z-795.160 / € 5,99
MINI DISCO-KUGEL
Leuchtet in verschiedenen Farben; Höhe: 11,5cm
3AA-Batterien erforderlich, nicht enthalten!!!

Z-795.140 / € 6,90
SCHOCK-KUGELSCHREIBER
Beim Drücken des Knopfes bekommt man einen elektr. Schlag. Mit Batterien

PARTY-SPASS!







Z-787.390 / € 13,90
SIX SHOOTER *Tequila-Roulette, 6 Gläser und eine Drehscheibe. 2 von den 6 Gäsern sind mit Wasser gefüllt, der Rest mit Tequila. Also streng dich an, dass du ab und zu Wasser abbekommst. Nicht spülmaschinenfest.*



Z-792.530 / € 15,99
BIER-SPIEL
Spielbrett, Würfel, 4 Flaschenverschlüsse & 32 Bierkarten. Lustiges Gesellschaftsspiel für 2-4 Biertrinker. Darf ausschließlich von erfahrenen Biertrinkern ab 18 Jahren gespielt werden!!! Man muss die Hinweise der Felder befolgen, auf denen man landet und die Aufgaben auf den Bierkarten erfüllen. Das Spiel ist spätestens dann zu Ende, wenn keiner mehr durchblickt...

Noch mehr zu allen Themen unter www.closeup.de



Close Up
BIG IN POSTERS, SHIRTS & MERCHANDISE
US World Domination Tour
BOMBING A COUNTRY NEAR YOU
To be continued...
G-792.590 / € 6,69
US WORLD DOMINATION TOUR POSTER
68,5x101,5cm
T-796.200 (XL) / € 29,90
T-796.201 (L) / € 29,90
US WORLD DOMINATION TOUR
Kaputzen-sweatshirt
T-774.270 (XL) / € 15,90
T-774.271 (L) / € 15,90
T-774.274 (M) / € 15,90
US WORLD DOMINATION TOUR
Shirt
Z-796.140 / € 4,99
US WORLD DOMINATION TOUR TASSE
Michelin
T-794.520 (XL) / € 17,90
T-794.521 (L) / € 17,90
T-794.524 (M) / € 17,90
MICHELIN: BIBENDUM
Shirt
T-794.580 (XL) / € 29,90
T-794.581 (L) / € 29,90
MICHELIN: BIBENDUM
Kaputzensweatshirt
SHIRTS
"Killer-Spiel" Spieler
[lauf so schnell du kannst]
T-772.230 (XL) / € 14,90
T-772.231 (L) /€ 14,90
'KILLER-SPIEL'-SPIELER
Choose your weapon
T-785.150 (XL) / € 15,90
T-785.151 (L) / € 15,90
CHOOSE YOUR WEAPON
CHOOSE YOUR DESTINY
T-795.490 (XL) / € 14,90
T-795.491 (L) / € 14,90
CHOOSE YOUR DESTINY
EXPLOSIVES 1.1
PYROTECHNICIAN
Backprint
IF YOU SEE ME RUN TRY TO KEEP UP
T-787.520 (XL) / € 12,90
T-787.521 (L) / € 12,90
PYROTECHNICIAN
DDR
T-755.200 (XL) / € 14,90
T-755.201 (L) / € 14,90
T-755.204 (M) / € 14,90
DDR
PSYCHOPATH
T-794.440 (XL) / € 12,90
T-794.441 (L) / € 12,90
PSYCHOPATH
1 ON 1 DU NUB?
T-783.050 (XL) / € 14,90
T-783.051 (L) / € 14,90
1 ON 1 DU NUB
VORSICHT! ICH KANN TELE-TENNIS
T-795.400 (XL) / € 14,90
T-795.401 (L) / € 14,90
VORSICHT ICH KANN TELE-TENNIS
I see fragged people.
T-783.100 (XL) / € 14,90
T-783.101 (L) / € 14,90
I SEE FRAGGED PEOPLE
SAUFEN FÜR DEN REGENWALD
Backprint
Krombacher REGENWALD PROJEKT
T-778.132 (XXL) / € 17,90
T-778.130 (XL) / € 17,90
T-778.131 (L) / € 17,90
KROMBACHER: SAUFEN FÜR DEN REGENWALD
same shit different day
T-788.580 (XL) / € 12,90
T-788.581 (L) / € 12,90
SAME SHIT, DIFFERENT DAY
ICH BIN SCHIZOPHREN
Backprint
ICH AUCH
T-793.560 (XL) / € 14,90
T-793.561 (L) / € 14,90
ICH BIN SCHIZOPHREN
DOPE
Z-770.530 / € 4,99
GELDBÖRSE
mit Cannabisblatt, Material: Hanf, ca. 13x10cm
Z-758.030 / € 20,90
CANNABIS - STEHLEUCHTE
inklusive Leuchtmittel, 220V, 25 Watt
Größe: 35cm
Z-734.610 / € 4,90
DRUCKASCHENBECHER
mit Hanfblatt-Muster
Durchm.: 9,0cm
Z-734.470 / € 8,90
LEGALISE NOW
Aschenbecher aus Polyresin
Z-758.020 / € 4,99
CANNABIS-LICHTERKETTE
15W, 10 Lichter, incl. 2 Ersatzlampen
T-313.632 (XXL) / € 17,90
T-313.630 (XL) / € 17,90
T-313.631 (L) / € 17,90
T-313.634 (M) / € 17,90
SUPERMAN: LOGO
T-793.840 / € 12,90
BASEBAL CAP
T-793.820 / € 13,90
SUPERMAN: LOGO
Wollmütze, schwarz,
new bee
Z-795.460 / € 5,99
NEW BEE-TASSE
retry
Z-795.470 / € 5,99
RETRY-TASSE
MTV MUSIC TELEVISION
Z-785.500 / € 4,90
MTV: LOGO-KEYLACE
weiß / oliv, 48cm lang
Z-769.470 / € 19,90
GIZMO PLÜSCHFIGUR
28x17cm
www.closeup.de
GRATIS!
Jeder Besteller erhält einen CD-Rohling in einer coolen Hülle!
SO BESTELLT IHR:
Mindestbestellwert € 13,–
• Bei Bestellung/Kataloganforderung bitte Stichwort „X45“ angeben!
• Versandkosten: Bundesrepublik € 3,70 Österreich/Schweiz € 5,50
• Bei Nachnahmesendungen (nur in der BRD) berechnen wir zusätzlich zu den Versandkosten € 3,70
Die Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen bei Close Up, Zeppelinstraße 41, 73760 Ostfildern in Textform oder durch Rücksendung der Sache widerrufen werden. Die Frist beginnt mit Absendung der Bestellung. Alle Preise enthalten die gesetzliche Mehrwertsteuer, ohne Versandkosten.
Gleich GRATIS-KATALOG anfordern!
Bei uns kannst du rund um die Uhr bestellen!
Internet
www.closeup.de
Bestellhotline 0,24€/Anruf
01804-450 450
Bestellfax
0711-450 45 50
Close Up





Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit allen Infos, Preisen und Wertungen

So finden Sie sich im Einkaufsführer zurecht:

PC-Games-Top-100
Die besten Spiele aller 20 Genres

Add-ons
Die aktuellsten Erweiterungen für die wichtigsten Spiele

Spielesammlungen
Compilation, Bundle oder Special Edition: Hier können Sie sparen.

Die „schwarze Liste"
Die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt

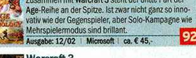
Neuerscheinungen
Alle Spiele der letzten Monate

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle



Age of Mythology
Zusammen mit **Warcraft 3** steht der dritte Part der **Age**-Reihe an der Spitze. Ist zwar nicht ganz so innovativ wie der Gegenspieler, aber Solo-Kampagne wie Mehrspielermodus sind brillant.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 45,- – **92**



Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspielermodus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have der Echtzeit-Strategie.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. € 15,- – **92**



C&C Generäle
Spielerisch ist **Generäle** der bislang beste **Command & Conquer**-Teil, keiner der Vorgänger war so gut balanciert. Leider fehlen die genialen Videosequenzen der Vorgänger, es gibt nur Cutscenes in Spielgrafik.
Ausgabe: 10/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- – **85**



NEUZUGANG: Empires
Mit beinahe 200 Einheiten, rund 70 Bauwerken und fast ebenso vielen Upgrades vereint **Empires** Masse und Klasse und ist damit der legitime Nachfolger zu Empire Earth.
Ausgabe: 12/03 | Activision | ca. € 45,- – **82**



Battle Realms
Battle Realms ist der ungewöhnlichste Kandidat dieser illustren Runde. Nicht nur wegen des fernöstlichen Szenarios, sondern auch wegen des schnellen, kampflastigen Spielablaufs.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | ca. € 20,- – **80**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Maueröder



Die Sims Deluxe
Der alltägliche Wahnsinn einer Seifenoper zum Mitspielen: Beziehungsprobleme, Affären, Nachwuchs, Karriere und Geschirr, das sich in der Spüle stapelt. Gründe für das weltweit erfolgreichste PC-Spiel!
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 50,- – **90**

Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im legendären Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- – **89**



Black & White
Affe, Tiger oder Kuh? Einem der drei Tierbabys bringen Sie Manieren, Kunststücke und Zaubersprüche bei, lösen Quests und bekriegen sich mit fiesen Nachbarn in einer schmucken 3D-Welt.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 10,- – **87**



Stronghold Crusader
Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.
Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 30,- – **85**



Tropico 2: Die Pirateninsel
Saufende Piraten, verängstigte Gefangene: **Tropico 2** lässt kein Piratenklischee aus. Das Management einer solchen Horde ist anstrengender, als man denkt – aber dafür auch rundum unterhaltsam.
Ausgabe: 06/03 | Take 2 | ca. € 25,- – **82**



STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle

Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspielermodus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Atari | ca. € 30,- – **85**

Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die Add-ons im Internet.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 15,- – **84**

Etherlords
Zwar steht der Nachfolger schon in den Startlöchern, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel à la **Magic: The Gathering** und Rundenstrategie ist aber immer noch einen Blick wert.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 10,- – **82**

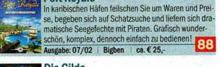
Heroes of Might & Magic 4
Hersteller New World Computing versorgt seinen Rundenstrategie-Klassiker regelmäßig mit Missions-CDs, zusätzlich gibt es im Internet zahlreiche von Fans erstellte Karten. Viel Spaß fürs Geld.
Ausgabe: 06/02 | Atari | ca. € 30,- – **81**

Call to Power 2
Die Klasse von **Civilization 3** erreicht **Call to Power 2** nicht ganz. Für den Preis lohnt es sich aber auf jeden Fall, einmal den Duft der großen, weiten **Civilization**-Welt zu schnuppern.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 10,- – **81**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

vorgestellt von Petra Maueröder

Port Royale
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. Grafisch wunderschön, komplex, dennoch einfach zu bedienen!
Ausgabe: 07/02 | Bigben | ca. € 25,- – **88**



Die Gilde
Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch als Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extra viel Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!
Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 30,- – **87**



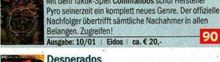
Fußballmanager 2003
Managen und trainieren Sie die Stars der Bundesliga (und vieler anderer Ligen) – 3D-Szenen in **FIFA 2002**-Qualität und ein spannender Textmodus zeigen, was Sie als Feierabend-Hitzfeld draufhaben.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- – **86**

Patrizier 2
Stechen Sie in See mit dem Nachfolger eines legendären Spiels: klassische Wirtschaftssimulation mit viel Flair, schicker Grafik und genügend Tiefgang für viele Monate Spielspaß.
Ausgabe: 02/01 | Atari | ca. € 15,- – **85**

Der Industriegigant 2
Für Organisationstalente: In modelleisenbahnähnlichen Landschaften bauen Sie Rohstoffe ab, produzieren Waren und transportieren diese dann via Lkw, Schiff, Bahn oder Flugzeug in die Kaufhäuser.
Ausgabe: 08/02 | Jowood | ca. € 40,- – **84**

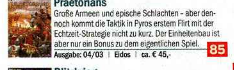
STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE

vorgestellt von Rüdiger Steidle



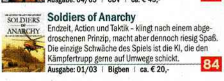
Commandos 2: Men of Courage
Mit dem Taktik-Spiel **Commandos** schuf Hersteller Pyro seinerzeit ein komplett neues Genre. Der offizielle Nachfolger übertrifft sämtliche Nachahmer in allen Belangen. Zugreifen!
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- – **90**

Desperados
Im Handel leider nur noch selten zu finden. Dabei ist das Western-Epos **Desperados** eine wirklich schöne Variante des **Commandos**-Themas. Starke Charaktere, coole Sprüche, actionreiches Spiel.
Ausgabe: 06/01 | Atari | ca. € 15,- – **87**



Praetorians
Große Armeen und epische Schlachten – aber dennoch kommt die Taktik in Pyros erstem Flirt mit der Echtzeit-Strategie nicht zu kurz. Der Einheitenbau ist aber nur ein Bonus zu dem eigentlichen Spiel.
Ausgabe: 04/03 | Eidos | ca. € 45,- – **85**

Blitzkrieg
Der Blitzkrieg ist die hohe Kunst der Strategie: Statt mit der Keule draufzuhauen, sezieren Sie Ihren Gegner. Ihre überlebenden Truppen gewinnen an Erfahrung und werden dadurch immer effektiver.
Ausgabe: 04/03 | CDV | ca. € 45,- – **84**



Soldiers of Anarchy
Endzeit, Action und Taktik – klingt nach einem abgedroschenen Prinzip, macht aber dennoch riesig Spaß. Die einzige Schwäche des Spiels ist die KI, die den Kämpfertrupp gerne auf Umwege schickt.
Ausgabe: 01/03 | Bigben | ca. € 20,- – **84**

ACTION – EGO-SHOOTER

vorgestellt von Christian Müller



Jedi Knight: Jedi Academy
In **Jedi Academy** sind die Kämpfe mit der kultigen Jediwaffe noch besser als im schon sehr guten Vorgänger. Die dichte **Star Wars**-Atmosphäre und die spannenden Missionen machen es zur Ego-Shooter-Referenz.
Ausgabe: 10/03 | Activision | ca. € 50,- – **90**

No One Lives Forever 2
Cate Archer ist das weibliche Gegenstück zu James Bond. Ihr Ego-Shooter spielt sich mit Taktik-Elementen, zahlreichen überraschenden Einlagen und 60er-Jahre-Stil besonders abwechslungsreich.
Ausgabe: 12/02 | Vivendi Universal | ca. € 12,- – **89**



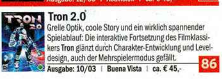
Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Das beste **Star Wars**-Spiel: Grafisch spielt **JK 2** nicht mehr in der High-End-Liga, besitzt aber eine einmalige Atmosphäre. Dafür sorgen neben Laserschwert- und Jedi-Machtkämpfen die Rätsel-Einlagen.
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 30,- – **88**





NEUZUGANG: Call of Duty
Trotz kurzer Spielzeit von knapp zehn Stunden ersetzt **Call of Duty** das ältere **Medal of Honor** in den Ego-Shooter-Top-5. Grund: Geskriptete Sequenzen sorgen für Spannung und die Massengefechte sind einzigartig.
Ausgabe: 12/03 | Activision | ca. € 45,- – **86**





Tron 2.0
Grelle Optik, coole Story und ein wirklich spannender Spielablauf: Die interaktive Fortsetzung des Filmklassikers **Tron** glänzt durch Charakter-Entwicklung und Leveldesign, auch der Mehrspielermodus gefällt.
Ausgabe: 10/03 | Buena Vista | ca. € 45,- – **86**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding

Splinter Cell
Sie spielen den Geheimagenten Sam Fisher und schleichen oder schießen sich durch insgesamt neun Levels. Grafik, Sound und Atmosphäre sind sehr gut, die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig.
Ausgabe: 03/03 | Ubisoft | ca. € 30,- – **90**

Raven Shield
Der Antiterrorpakt auf dem Bildschirm: Acht Spezialisten kämpfen um Gebäude, Geiseln und den Frieden. Spannender Shooter, bei dem Teammanagement und Vorausplanung groß geschrieben werden.
Ausgabe: 04/03 | Ubisoft | ca. € 30,- – **86**

Metal Gear Solid 2: Substance
Der direkte **Splinter Cell**-Konkurrent wird – unglaublich, aber wahr – vorzugsweise per Gamepad gespielt. Konami zeigt nun auch auf dem PC, wie komplexe Spiele und einfache Bedienung vereinbar sind.
Ausgabe: 04/03 | Konami | ca. € 30,- – **86**

Operation Flashpoint
Operation Flashpoint simuliert auf spannende Weise das moderne Schlachtfeld; Sie können als Soldat auch in Panzer oder Helikopter klettern. Mit dem Add-on mittlerweile als Gold Edition erhältlich.
Ausgabe: 07/01 | Codemasters | ca. € 15,- – **86**



Hitman 2
In **Hitman 2** spielen Sie den Auftragskiller 47, der möglichst unbemerkt seinen Job erledigen muss. Dank atmosphärischer Geschichte und vieler Lösungswege ist **Hitman 2** ein Klassiker.
Ausgabe: 11/02 | Eidos | ca. € 20,- – **85**

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER

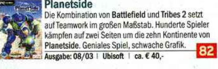
vorgestellt von Thomas Weiß

Battlefield 1942
Noch nie war das altbekannte Flaggenklau-Prinzip so abwechslungsreich wie bei **Battlefield 1942**: zu Land, zu Wasser und in der Luft, zu Fuß, im Panzer, im U-Boot oder Bomber. Teamspaß pur.
Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- – **87**



Counter-Strike 1.5
Manche sagen, **Counter-Strike** sei tot. Andere hören nicht hin, weil sie mit dem noch immer beliebtesten Online-Shooter beschäftigt sind: **Counter-Strike**. Und das Beste: Es kostet nur 15,- Euro!
Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | ca. € 15,- – **84**

Planetside
Die Kombination von **Battlefield** und **Tribes 2** setzt auf Teamwork im großen Maßstab. Hunderte Spieler kämpfen auf zwei Seiten um die zehn Kontinente von **Planetside**. Geniales Spiel, schwache Grafik.
Ausgabe: 08/03 | Ubisoft | ca. € 40,- – **82**



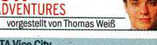


Tactical Ops
Tactical Ops ist das Gegenstück zu **Counter-Strike**, aber mit einem Unterschied: Es sieht dank moderner **Unreal**-Grafik-Engine weitaus besser aus. Was wir Ihnen empfehlen? Beide!
Ausgabe: 09/02 | Atari | ca. € 40,- – **82**



Tribes 2
Warum Teamplay wichtig ist, zeigt **Tribes 2**: In den großen Arenen gewinnen nur eingespielte Teams. Steile Lernkurve, aber wer den Dreh raus hat, hat noch was anderes: mächtig viel Spaß.
Ausgabe: 06/01 | Vivendi Universal | ca. € 13,- – **79**





ACTION – ACTION-ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß

GTA Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | ca. € 40,- | **91**



Max Payne 2 (NEUZUGANG)
Erfüllt alle Erwartungen: Nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger sogar noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | ca. € 50,- | **89**



Mafia: City of Lost Heaven
Filme wie **Der Pate** oder **Goodfellas** stecken hier in jedem Detail: Sie pusten gegnerische Mafiosi um und flüchten in altertümlichen Wagen. **Mafia** ist DAS Italo-Actionspiel für alle, die schon **GTA 3** mochten.
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | ca. € 25,- | **87**

Grand Theft Auto 3
Autos klauen, Gangster umfahren, mit dem gezückten Maschinengewehr durch Chinatown schlendern: Alles, was gegen den gesunden Menschenverstand geht, wird im grandiosen **GTA 3** zelebriert.
Ausgabe: 07/02 | Take 2 | ca. € 35,- | **86**

Deus Ex
Nicht umsonst von uns zum besten Spiel gewählt: **Deus Ex** verbindet Action, Rollenspiel und Adventure auf eine einzigartige, bisher unerreichte Art und Weise. Gehört in jede Sammlung.
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. €10,- | **85**

ACTION – SCI-FI-ACTION
vorgestellt von Thomas Weiß

Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer auch mit einer Maus die Galaxis retten mag, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 40,- | **86**

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 20,- | **84**

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**

Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Jowood | ca. € 10,- | **80**

Crimson Skies
Sie mochten den Klassiker **Strike Commander**? Dann werden Sie **Crimson Skies** auch mögen. Ersetzen Sie nur Abfangjäger durch Doppeldecker und alte Grafik durch neue Grafik. Im MS Actionpack billiger.
Ausgabe: 11/00 | Microsoft | ca. € 10,- | **80**

ACTION – MILITÄR-SIMULATIONEN
vorgestellt von Harald Wagner

Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zum guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 15,- | **88**

Comanche 4
Nur mit zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende und actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **83**

B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In **B-17** übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Atari | ca. € 15,- | **82**

Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die **Special Edition** der Panzer-Simulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Koch Media | ca. € 25,- | **80**

IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | ca. € 10,- | **77**

ABENTEUER – ADVENTURES
vorgestellt von David Bergmann

Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **84**

Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 30,- | **83**

Silent Hill 3 (NEUZUGANG)
Ein Grusel-Schocker nach Art von **Alone in the Dark**. Zwar reichen die Rätsel nicht an den Klassiker heran, dafür überzeugt **Silent Hill 3** aber mit bizarrer Story, gruseligen Monstern und ansehnlichen Grafik-Effekten.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 50,- | **81**

Grim Fandango
Lucas Arts' erstes 3D-Adventure erzählt die Geschichte von Klappergestell und Totengräber Calavera. Das an den Film Noir angelehnte Spiel lebt vor allem vom makaberen Humor des Altmeisters Tim Schafer.
Ausgabe: 01/99 | THQ | ca. € 10,- | **80**

Das Geheimnis der Druiden
Adventures müssen nicht unbedingt witzig sein. **Das Geheimnis der Druiden** erzählt eine spannende Geschichte über Druiden, Intrigen und vor allem das titelgebende Geheimnis.
Ausgabe: 04/01 | CDV | ca. € 45,- | **78**

ABENTEUER – ROLLENSPIELE
vorgestellt von Harald Wagner

Gothic 2 Special Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 40,- | **91**

Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on **Tribunal** verbessert die Journal-Funktion des Spiels.
Ausgabe: 07/02 | Ubisoft | ca. € 30,- | **91**

Baldur's Gate 2
Eine tolle Story und viele Quests zeichnen **Baldur's Gate 2** aus. In dem technisch veralteten Meisterwerk werden echte Rollenspieler aber die Handlungsfreiheit eines **Icewind Dale 2** vermissen.
Ausgabe: 11/00 | Virgin Interactive | ca. € 20,- | **89**

Gothic
Da **Gothic** noch immer gut aussieht und wie der Nachfolger eine gute, dichte Handlung vorweisen kann, darf jeder Rollenspieler und Abenteurer bedenkenlos zugreifen – 10 Euro sind hierfür quasi geschenkt!
Ausgabe: 03/02 | Shoebox | ca. € 10,- | **85**

Icewind Dale 2
Bereits bei seinem Erscheinen war **Icewind Dale 2** technisch veraltet – dank neuer, spannender Story, detaillierter Charakter-Entwicklung und vielen Quests gehört das Spiel dennoch zur Elite des Genres.
Ausgabe: 11/02 | Virgin Interactive | ca. € 25,- | **84**

ABENTEUER – ACTION-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspiel-Anfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **88**

Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakter-Entwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | ca. € 13,- | **86**

Vampire: Die Maskerade
In **Vampire: Die Maskerade** spielen Sie die schaurig-schöne Geschichte des Vampirs Christof nach. Grafik, Sound und Leveldesign sind exzellent, auch die Charakter-Entwicklung bietet viele Möglichkeiten.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 7,- | **81**

Temple of Elemental Evil (NEUZUGANG)
Nach 17 Jahren erscheint eine Greyhawk-Umsetzung: **Temple of Elemental Evil** kränkelt zwar am zu kampflastigen Gameplay, ist aber ähnlich komplex wie die Pen-&-Paper-Vorlage und noch dazu grafisch wundervoll.
Ausgabe: 12/03 | Atari | ca. € 45,- | **79**

Darkstone
Ein kunterbuntes Action-Rollenspiel, das in der deutschen Version leider unter der miesen Übersetzung leidet. Viele interessante Ideen machen **Darkstone** trotz des hohen Alters noch empfehlenswert.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **77**

ABENTEUER – ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: Unbedingt zusammen mit dem Add-on **Shrouded Isles** kaufen!
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 20,- | **84**

Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit riesiger Spielwelt. Knifflige Charakter-Entwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubisoft | ca. € 40,- | **80**

Anarchy Online
Science-Fiction-Rollenspiel mit toller Grafik und ausgeklügeltem Klassensystem. Hebt sich mit monatlichen Events, welche die Hintergrundstory des Spiels erzählen, vom Rest der Online-Rollenspiele ab.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | ca. € 45,- | **79**

Star Wars Galaxies
Der Einstieg ins erste Online-**Star Wars**-Universum fällt schwer – schuld ist vor allem das unübersichtliche Interface. Beißt man sich aber durch, wird man mit grandiosem **Star Wars**-Flair und Landschaften belohnt.
Ausgabe: 09/03 | Lucas Arts | ca. € 55,- | **78**

Eve Online
Weltraum-Action in einem riesigen Universum. 5.000 Sternensysteme warten auf Kämpfer, Händler und Fabrikanten, die gemeinsam oder in Konkurrenz mit 100.000 Mitspielern ihr Glück machen wollen.
Ausgabe: 08/03 | THQ | ca. € 45,- | **77**

SPORT – SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Justin Stolzenberg

Tiger Woods PGA Tour 2004
Mit der 2004er-Fassung legt EA Sports noch einen drauf: Durch individuellere Spieler-Erstellung und neue Turniere gewinnt die Karriere an Spieltiefe. Dank Detailverbesserungen die neue Referenz.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**

Tiger Woods PGA Tour 2003
Lebendigere Landschaften als **Links**, allerdings etwas weniger praktische Hilfen für Einsteiger. Der Karrieremodus fesselt allerdings auch für längere Zeit, deshalb ist **PGA Tour 2003** immer noch empfehlenswert.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **86**

Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten zu nutzen, das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 40,- | **85**

Links LS 2003
Fotorealistisch sind die Grafiken, leider auch genauso leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**

Jimmy White's Cueball World
Billard ohne Lungenkrebs oder Leberkrämpfe: auch am PC macht es dank vielfältiger Modi, guter Technik und intuitiver Steuerung Spaß. Eine Runde Pool mit Freunden ersetzt **Cueball World** aber nicht.
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | ca. € 20,- | **84**

SPORT – FUSSBALLSPIELE
vorgestellt von Justin Stolzenberg

FIFA Football 2004 (NEUZUGANG)
Dank überarbeiteter Ballphysik und besserer KI gelingt EA Sports mit **FIFA 2004** die erste echte Fußballsimulation. Profis werden nicht ganz so gefordert, wie in **PES3**, dafür gibt es einen Online-Modus.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **89**

Pro Evolution Soccer 3 (NEUZUGANG)
Das **PES**-Debüt für den PC avanciert auf Anhieb zum schärfsten **FIFA**-Konkurrenten seit Jahren. Mit etwas besserem Drumherum wäre **PES 3** sogar Genrereferenz. Für Sim-Puristen ist es auch so erste Wahl.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 35,- | **88**

FIFA 2003
Endlich sind fast alle Stars deutlich an ihren Gesichtern zu erkennen, endlich wurde das Gameplay völlig überarbeitet. **FIFA 2003** ist der erste Schritt zu einer realitätsnäheren **FIFA**-Serie.
Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **83**

FIFA 2002
Neben der frischen Grafik wurde **FIFA 2002** ein neues Passsystem spendiert, das mehr Freiheit beim Spielaufbau lässt. Etwas mehr Simulationselemente, aber weit vom neuesten **FIFA**-Sprössling entfernt.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **78**

FIFA Weltmeisterschaft 2002
Die großartige Atmosphäre, grafische Brillanz und eindringliche Musik sind die größten Pluspunkte des offiziellen WM-Spiels. Der Funktionsumfang fällt deutlich geringer aus als bei **FIFA 2002** oder **2003**.
Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **77**

SPORT – AMERICAN SPORTS
vorgestellt von David Bergmann

NBA Live 2003
Verbesserte Grafik, einfache Steuerung und eine TV-reife Präsentation mit offizieller NBA-Lizenz – das sind die Zutaten, die **NBA Live 2003** zur ersten Wahl unter den Basketball-Simulationen machen.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **92**

Madden NFL 2004
Madden NFL 2004 glänzt durch innovative Features, etwa den neuen Besitzer-Modus, in dem Sie sich als Manager um den Verein kümmern. Auch die Playmaker-Control erweist sich schnell als praktische Erweiterung.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**

NBA Live 2001
Wer gerne die L. A. Lakers, die Chicago Bulls oder eines der anderen NBA-Teams zum Budget-Preis zur Meisterschale führen möchte, ist mit dem zwei Jahre alten **NBA Live 2001** nach wie vor gut beraten.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **89**

NHL Hockey 2004 (NEUZUGANG)
Dank Dynasty-Modus ist für Langzeit-Motivation gesorgt: Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich **NHL 2004** besser an: Wie in der NHL-Realität wird jetzt der Körpereinsatz und präzises Passspiel betont.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **88**

NHL 2003
Der Online-Modus kostet nach 60 Tagen Geld. Von dieser Neuerung abgesehen begeistert **NHL 2003** mit sinnvollen Neuerungen und abermals besserer Grafik. Die Trading Cards des Vorgängers fehlen.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **82**

SPORT – MOTORSPORT
vorgestellt von Justin Stolzenberg

DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 40,- | **89**

Colin McRae Rally 3
Die **Colin**-Serie steht für brillantes Fahrgefühl, authentisch nachgebaute Wagen und Rallyegefühl pur. Die nicht immer glänzende Technik stört kaum, der Fahrspaß bleibt davon unbeeinträchtigt – und das ist, was zählt.
Ausgabe: 07/03 | Codemasters | ca. € 45,- | **85**

Grand Prix 4
Simulations-Overkill: Die akkurateste Formel-1-Simulation dürfte Sim-Fans begeistern und Suchterscheinungen verursachen, Gelegenheitsspieler aber in den Wahnsinn und zur Deinstallation treiben.
Ausgabe: 08/02 | Atari | ca. € 30,- | **85**

F1 Challenge 99-02
Obwohl kein echter Karrieremodus vorhanden ist, kann die Formel-1-Simulation rundum überzeugen. Experten werden Setup und Telemetrie zu schätzen wissen, Einsteiger die integrierten Hilfen.
Ausgabe: 07/03 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **84**

Total Immersion Racing
Ein Karrieremodus ist ein wichtiges Motivationselement. So auch in diesem Mix aus Arcade und Simulation: Spieltiefe und spannende Kopf-an-Kopf-Rennen halten Motorsportler bei der Stange.
Ausgabe: 01/03 | Empire | ca. € 40,- | **82**

SPORT – FUNSPORTS & RENNSPIEL
vorgestellt von Harald Wagner

Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat seiner **Pro Skater**-Reihe mit einem kräftig überarbeiteten Karrieremodus frischen Wind verliehen. Dank größerer Levels und abwechslungsreicherer Missionen ist **Tony Hawk 4** der bislang beste Teil.
Ausgabe: 11/03 | AS Heidelberg | ca. € 40,- | **88**

Tony Hawk's Pro Skater 3
Die Funsport-Simulation macht mit vorbildlicher Steuerung, spektakulären Grafiken und fetten Beats den PC zur Indoor-Skatebahn. Ein wirklich harter Sport für Gamepad-ungeübte Fingerkuppen!
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 10,- | **85**

Midnight Club 2
Ein vergleichbares „Freie Fahrt"-Erlebnis war bislang nur aus **Vice City** bekannt und ist für ein Rennspiel revolutionär. Zudem können Sie sich auf das grandiose Fahrgefühl freuen. Einziger Kritikpunkt: mangelnde Spieltiefe.
Ausgabe: 09/03 | Take 2 | ca. 45,- | **83**

Rallisport Challenge
50 Strecken und 27 Autos stehen für die Gebirgsmeisterschaften, konventionelle Rallyes, Rallye-Cross-Events und Eisrennen zur Verfügung. Die spektakuläre Grafik macht daraus ein Fest für Rallye-Sportler.
Ausgabe: 01/03 | Microsoft | ca. € 30,- | **83**

Need for Speed: Porsche
Die gesamte Produktpalette der Sportwagenmarke Porsche, ein unterhaltsamer Karrieremodus und ausgezeichnet gestaltete Strecken machen **NfS: Porsche** zum eindeutig besten Teil der Serie.
Ausgabe: 05/00 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **82**

ZUSATZ-CDS UND ADD-ONS VON A-Z



Age of Wonders: Shadow Magic

Runden-Strategie ist lahm? Weit gefehlt! **Shadow Magic** erweitert **Age of Wonders** um drei Rassen, außerdem wurde die KI kräftig aufgebohrt und agiert während der 16 umfangreichen Missionen der Kampagne deutlich aggressiver.

11/03 | Take 2 | ca. € 30,- | **81**



Anarchy Online: Shadowlands

Neben zwei neuen Charakterklassen, dem Shade und dem Keeper, dürfen sich **Anarchy Online**-Fans besonders über die verbesserten Teamkämpfe freuen: Attacken mehrerer Spieler lassen sich jetzt kombinieren. Für Einsteiger liegt zudem gleich das Originalspiel bei.

11/03 | Koch Media | ca. € 25,- | **82**



Battlefield 1942: Road to Rome

Das Add-on zum Online-Taktik-Shooter enthält acht neue Panzer und Flugzeuge sowie zusätzliche Truppen und Waffen. Vor allem die sechs sizilianischen und italienischen Maps machen das Add-on zu einer sinnvollen Erweiterung.

03/03 | Electronic Arts | ca. € 16,- | **86**



Battlefield 1942: Secret Weapons

Ein recht gewöhnliches Add-on: **Secret Weapons** bietet ausschließlich neue Karten, Ausrüstungsgegenstände und Einheiten, beispielsweise den Flakpanzer Wirbelwind. Spielerisch hat sich dahingegen nichts getan, auch der Solo-Modus wurde nicht verbessert.

10/03 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **84**



Battle Realms: Winter of the Wolf

Für das Add-on **Winter of the Wolf** wurden nicht nur neue Missionen und Einheiten zusammengetragen, Vivendi hat auch kräftig am Feintuning des Rollenspielsystems sowie an der Bedienung geschraubt.

12/02 | Vivendi Universal | ca. € 30,- | **85**



Civilization 3: Play the World

Was im Hauptprogramm fehlte, liefert das Add-on nach, nämlich einen Mehrspielermodus. Sowohl via Netzwerk als auch im Internet dürfen Hobbystaatschefs in drei Spielmodi gegen- oder miteinander die Welt rundenweise erobern.

02/03 | Atari | ca. € 30,- | **85**



DAoC: Shrouded Isles

Die Ritter der Tafelrunde bekommen Nachwuchs. Mit den Missionen des Add-ons **Shrouded Isles** wird das Mittelalter noch finsterer, die Drachen noch schrecklicher und die Online-Community von **Dark Age of Camelot** noch größer.

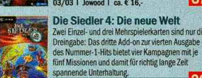
02/03 | Wanadoo | ca. € 30,- | **84**



Die Gilde: Add-on

Das Add-on **Gaukler, Gruften und Geschütze** erweitert **Die Gilde** um drei neue Berufe, vier neue Gebäudetypen, neue Ämter, Titel und Privilegien, weitere Handels- und Meisterfunktionen sowie um eine verbesserte Grafik-Engine.

03/03 | Jowood | ca. € 16,- | **87**



Die Siedler 4: Die neue Welt

Zwei Einzel- und drei Mehrspielerkarten sind nur die Dreingabe: Das dritte Add-on zur vierten Ausgabe des Nummer-1-Hits bietet vier Kampagnen mit je fünf Missionen und damit für richtig lange Zeit spannende Unterhaltung.

01/03 | Ubisoft | ca. € 16,- | **80**

NEUZUGANG

Die Sims: Hokuspokus

Das siebte und letzte **Sims**-Add-on entführt Ihre Sims in die Welt der Magie: Hier lernen sie zaubern, um in Shows aufzutreten, können Kreaturen wie Drachen kaufen, magische Zutaten herstellen und sogar in die neue Geisterstadt umziehen.

12/03 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **75**



Everquest: Planes of Power

Das vierte offizielle Add-on des Online-Rollenspiels **Everquest** beinhaltet neue Eigenschaften wie zusätzliche Fertigkeiten, Zonen, Monster, Zaubersprüche und eine zentrale Storyline, welche die zahlreichen Quests zusammenfügt.

02/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **80**

NEUZUGANG



Sim City 4: Rush Hour

Rush Hour erweitert das geniale **Sim City**-Spielprinzip um originelle Features: Neben Bussen und U-Bahnen können Sie nun das öffentliche Nahverkehrsnetz um Hochbahnen und Monorails ergänzen. Außerdem gilt es, Mini-Missionen im **GTA**-Stil zu erfüllen.

12/03 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **84**



Gothic 2: Die Nacht des Raben

So wird's gemacht: **Die Nacht des Raben** beschert neben zusätzlichen Charakteren auch eine riesige Erweiterung der Spielewelt. Neue Gilden wie Wassermagier oder Piraten und der deutlich angehobene Schwierigkeitsgrad komplettieren den guten Gesamteindruck.

10/03 | Jowood | ca. € 30,- | **90**

Industriegigant 2: 1980-2020

Die Lager der Wirtschaftssimulation lassen sich nun sinnvoll managen, aber auch im Umfang hat der **Industriegigant** zugelegt: **1980-2020** enthält drei neue Kampagnen, über 30 Endloskarten, 56 weitere Produkte sowie 20 Transportmittel.

01/03 | Jowood | ca. € 28,- | **85**



Medal of Honor: Breakthrough

Nordafrika und Italien sind die Schauplätze der elf Solomissionen im zweiten **Medal of Honor**-Add-on. Zwar ist die Kampagne mit knapp sechs Stunden enttäuschend kurz, dafür überzeugt allerdings der Multiplayer-Part mit dem neuen Spielmodus „Befreiung".

11/03 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **79**



Morrowind: Bloodmoon

Das zweite Add-on zu **Morrowind** findet in einer wahren Eishölle statt. Gefrorene Seen, eine Mine im Gebirge und jede Menge neue Monster warten auf den Abenteurer. Vor allem aber die Möglichkeit, Werwolf zu werden, sorgt für ein neues Spielerlebnis.

08/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **89**

Morrowind Tribunal

Eine alte Gottheit sorgt in dem ansonsten so beschaulichen Mournhold für Aufregung. Goblins, mechanische Monster und eine Killerbrigade halten den **Morrowind**-Spieler auf Trab. Nur für erfahrene Abenteurer geeignet!

01/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **90**



NWN: Der Schatten von Undernzit

Alles, was die Spieler sich gewünscht hatten, wird in **Der Schatten von Undernzit** erfüllt: weniger Textwüsten, interaktivere Teammitglieder und eine dichtere Story. Auch technisch kann man bei dem inoffiziellen **Baldur's Gate**-Nachfolger keine Mängel finden.

08/03 | Atari | ca. € 30,- | **84**

NEUZUGANG



Raven Shield: Athena Sword

Athena Sword bietet acht zusätzliche Einsätze in sechs brandneuen Umgebungen sowie einen erweiterten Mehrspieler-Modus. Außerdem wird die spannende **Raven Shield**-Story fortgesetzt. Leider etwas zu kurz geraten.

12/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **XX**



Warcraft 3: The Frozen Throne

Eine neue Kampagne mit satten 30 Missionen und eine zusätzliche, reinrassige Rollenspielkampagne bieten mehr als so manches Vollpreisspiel. Neue Einheiten hat **Frozen Throne** zwar auch im Angebot, doch die sind eher Nebensache.

08/03 | Vivendi Universal | ca. € 28,- | **92**

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN

NEUZUGANG



Gold Games 7

Neue Referenz-Sammlung: **Jedi Knight 2, Morrowind, Ghost Recon, Tony Hawk's Pro Skater 3, Racing Simulation 3, The Partners, Will Rock, Largo Winch, Duke Nukem: Manhattan Project** und **IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles**.

Ubisoft | ca. € 30,- | **91**

Play the Games Vol. 5

Für jeden was: **Tiger Woods PGA Tour 2001, Superbike 2001, Commandos 2: Men of Courage, Desperados: Wanted Dead or Alive, C&C: Alarmstufe Rot 2, Monopoly Tycoon, Startopia, Rollercoaster Tycoon, Dark Project 2: The Metal Age** und **Tomb Raider: Die Chronik**.

Eidos | ca. € 45,- | **90**

EA Sports Powerpack

EA gibt sich spendabel: Kurz vor dem Release des 2004er-EA-Sports-Portfolios werden **FIFA Football 2002, F1 2002, NHL Hockey 2002** und **NBA Live 2001** zum **EA Powerpack Volume 1** gebündelt und zum fairen Preis von rund 40 Euro auf den Markt gebracht.

Electronic Arts | ca. € 40,- | **89**

Gold Games 6

Immer noch gut: **Siedler 4, Gothic, Starlancer, Motocross Madness 2, Pool of Radiance, Rally Championship 2002, Battle Realms, Rayman M, Silent Hunter 2, Evil Twin, Conflict Zone, Warlords Battlecry 2, El Dorado** und **Schiene & Straße**.

Ubisoft | ca. € 20,- | **88**

Port Royale Gold

In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. In der **Gold**-Box ist zusätzlich das ohnehin kostenlose Add-on enthalten.

Bigben | ca. € 25,- | **88**

EA Games Powerpack

Auch beim Kauf des zweiten Powerpacks bekommen Sie vier Top-Spiele für knapp 40 Euro, diesmal allerdings aus dem Repertoire von EA Games: Enthalten sind **C&C: Alarmstufe Rot 2, James Bond: Agent im Kreuzfeuer** und **Sim City 3000: Deutschland**.

Electronic Arts | ca. € 40,- | **87**

Diablo 2 Gold

Das **Gold**-Pack enthält das actionorientierte Rollenspiel **Diablo 2** sowie das Add-on **Lord of Destruction**. Trotz seines hohen Alters ist **Diablo 2** noch immer die ungeschlagene Referenz in seinem Genre!

Vivendi Universal | ca. € 25,- | **86**

Empire Earth Gold Edition

Das **Civilization** unter den Echtzeit-Strategiespielen bringt über Epochen hinweg enorm viel Spaß. Die **Gold Edition** enthält zusätzlich das Add-on **Zeitalter der Eroberungen** und das offizielle Lösungsbuch.

Vivendi Universal | ca. € 35,- | **86**

Operation Flashpoint: GotY Edition

Operation Flashpoint enthält in der **Game of the Year Edition** das Hauptspiel sowie die Add-ons **Red Hammer** und **Resistance**. Der Taktik-Shooter mag grafisch nicht mehr ganz aktuell sein, spielerisch wird er noch lange Zeit in der oberen Liga mitmischen.

Codemasters | ca. € 46,- | **86**

Play the Games Vol. 4

Preiswert und immer noch aktuell: **Grand Prix 3, Worms Armageddon, Streetwars, Slave Zero, V-Rally 2, Frontschweine, Sim City 3000, Theme Park World, Urban Chaos, Tomb Raider 4, Daikatana** und **Commandos**.

Atari | ca. € 35,- | **86**



Age of Empires 2 Gold Edition

Die **Gold Edition** des Echtzeit-Strategiespiels **Age of Empires** ist spätestens seit dem Erscheinen von **Age of Mythology** nicht mehr ganz aktuell. Immerhin enthält sie neben dem Hauptprogramm das Add-on **The Conquerors** und einige Bonuskarten.

Microsoft | ca. € 40,- | **85**



Anno 1602 Königsedition

In der **Königsedition** macht **Anno 1602** zusammen mit dem Add-on **Neue Inseln, neue Abenteuer** eine gute Figur – vor allem, da der Nachfolger **Anno 1503** spielerisch weitaus anspruchsvoller geworden ist und nicht mehr jedem gefällt.

Atari | ca. € 20,- | **85**

NEUZUGANG

Cultures: Die Abenteuerbox

In der dunklen Jahreszeit ist die Abenteuerbox genau das richtige Futter für Strategen: In den **Cultures**-Ablegern **Das Achte Weltwunder** und **Die Reise nach Nordland** beschützen Sie einen wuseligen Wikinger-Stamm vor immer neuen Gefahren.

NBG | ca. € 30,- | **85**



Die Siedler Platin Edition

Hier ist alles drin, was jemals in 2D siedelte: **Die Siedler Gold Edition, Die Siedler 2 Gold Edition, Die Siedler 3 Gold Edition, Die Siedler 4 Gold Edition** und das der letzten Sammlung fehlende Add-on **Die neue Welt**. Das absolut vollständige Komplettwerk!

Ubisoft | ca. € 45,- | **85**



Everquest Europa

Die Sammlung **Everquest Europa** enthält das Online-Rollenspiel **Everquest** und die Add-ons **Ruins of Kunark, Scars of Velious** und **Shadows of Luclin**. Da all diese Titel im langen Online-Einsatz gereift sind, sind sie jedem neuen Titel vorzuziehen.

Ubisoft | ca. € 35,- | **84**



Mech Collection 1.0

In der **Mech Collection 1.0** werden das Action-Spiel **Mech Warrior 4: Vengeance** mitsamt dem Add-on **Black Knight** sowie das Echtzeit-Strategiespiel **Mech Commander 2** zu einer unterhaltsamen Sammlung für Mech-Fans vereint.

Microsoft | ca. € 40,- | **84**



Ghost Recon: Complete

Zusammen mit den Add-ons **Desert Siege** und **Island Thunder** kann das ehemalige Highlight des Taktik-Shooter-Genres noch einmal für Spielspaß sorgen. Trotz angestaubter Technik ist die Sammlung noch immer eine Empfehlung wert.

Ubisoft | ca. € 45,- | **83**



Half-Life Generation 3

Das Paket enthält die deutsche **Half-Life**-Version, die Add-ons **Opposing Force** und **Blue Shift** sowie die Online-Varianten **Team Fortress** und **Counter-Strike**. Ohne diese jungen Add-ons wäre das Spiel nur aus historischen Gründen interessant.

Vivendi Universal | ca. € 30,- | **83**

Star Trek: Elite Force Gold

Elite Force, der erste Ego-Shooter, der auf dem Universum von **Voyager** basiert, schickt Sie in intensiven Einzel- und Mehrspieler-Missionen in den Kampf gegen die Borg. Enthält neben dem Hauptprogramm das **Expansion Pack**.

akTronic | ca. € 10,- | **83**



Black Isle Compilation

Hiermit haben sich Black Isle Studios ihren Ruf erarbeitet: **Baldur's Gate, Planescape Torment, Icewind Dale** sowie die Add-ons **Die Legenden der Schwertküste** und **Herz des Winters** füllen diese etwas veraltete Rollenspiel-Compilation.

Ubisoft | ca. € 16,- | **81**

SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!



Gurke des Monats

Heinzeljagd

Ähnlich wie in Moorhuhn soll hier so gut wie alles abgeschossen werden, was sich bewegt. In diesem Fall handelt es zwar um nikolausähnliche Heinzel, wirklich unterhaltsam ist das anspruchslose Spiel dennoch nicht.

Anbieter: Modern Games | Preis: € 20,- | Wertung: 28

Titel	Hersteller	Wertung	Ausgabe	Preis
Der König von Mallorca	Modern Games	1	09/02	€ 15,-
Erotica Island	CDV	1	02/02	€ 10,-
Cruncher in Mazeland	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
Lady Cruncher	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
Froggies	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
KlassiKicker	Hemming AG	3	10/02	€ 10,-
Moorhuhn X	Phenomedia	3	07/03	€ 10,-
W.A.R. Soldiers	Asylum Games	3	01/03	€ 15,-
3D Missile Madness	Kellas	4	03/03	€ 18,-
Comic Kicker Europa	Rondomedia	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	Atari	5	04/02	€ 25,-
Elvis	Koch Media	6	08/02	€ 20,-
Winter Spiele 2002	Blackstar	6	04/02	€ 30,-
Biathlon 2003	Atari	7	03/03	€ 28,-
Cubix: Race 'n' Robots	Atari	7	05/02	€ 35,-
Melker: Die Elchjagd	Rondomedia	7	02/02	€ 15,-
Cyber-Huhn	Modern Games	9	01/03	€ 11,-
Legend of Zord	Modern Games	9	07/03	€ 30,-
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	02/02	€ 25,-
Sponge-Bob: Employee of the Month	THQ	12	06/03	€ 20,-
Power Rangers: Time Force	THQ	13	02/02	€ 35,-
Hot Wheels: Jetz	THQ	14	02/02	€ 25,-
Premium Kartenspielsammlung	Modern Games	15	08/03	€ 8,-

ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
Age of Wonders: Shadow Magic	81	10/03	€ 30,-
Anarchy Online: Shadowlands	82	11/03	€ 25,-
Anno 1503 Add-on	82	12/03	€ 20,-
Anstoß 4 Edition 03/04	82	12/03	€ 40,-
Apocalyptica	48	12/03	€ 35,-
BF 1942: Secret Weapons	84	10/03	€ 25,-
C&C: Generäle	90	10/03	€ 50,-
Call of Duty	86	12/03	€ 45,-
Casino Inc.: The Management	66	11/03	€ 25,-
Chaos Legion	70	12/03	€ 40,-
Chrome	82	10/03	€ 45,-
Commandos 3	83	11/03	€ 45,-
Conflict Desert Storm 2	77	11/03	€ 50,-
Crime Scene Manhattan	38	11/03	€ 30,-
Darkened Skye	66	10/03	€ 35,-
Deep Sea Tycoon	57	11/03	€ 20,-
Empire of Magic	36	12/03	€ 36,-
Empires: Die Neuzeit	82	12/03	€ 45,-
FIFA Football 2004	89	12/03	€ 50,-
Fire Department	68	10/03	€ 40,-
Flight Simulator 2004	76	09/03	€ 70,-
Fluch der Karibik	72	09/03	€ 45,-
Freedom Fighters	79	11/03	€ 50,-
Fußballmanager Pro	79	10/03	€ 45,-
Galactic Civilizations	75	11/03	€ 40,-
Game Tycoon	49	11/03	€ 35,-
Gladiator	64	12/03	€ 45,-
Gothic 2: Die Nacht des Raben	90	10/03	€ 30,-
GTA Vice City	91	07/03	€ 45,-
Halo	84	12/03	€ 45,-
Harbinger	63	09/03	€ 30,-
Heinzeljagd	28	12/03	€ 20,-
Hidden & Dangerous 2	79	12/03	€ 45,-
Hidden Stroke	65	09/03	€ 20,-
Höllenjob	33	12/03	€ 10,-
Homeworld 2	84	11/03	€ 40,-
Hugo: Smakkaball	27	10/03	€ 20,-
I was an Atomic Mutant	39	10/03	€ 20,-
Indycar Series	74	09/03	€ 40,-
Jedi Knight: Jedi Academy	90	10/03	€ 50,-
Judge Dredd: Dredd vs. Death	83	12/03	€ 45,-
Kaan: Babarians Blade	60	09/03	€ 35,-
Kasparov Chessmate	84	09/03	€ 35,-
Knightshift	71	11/03	€ 40,-
Law & Order	59	11/03	€ 50,-
Lionheart	74	10/03	€ 40,-
Live for Speed	76	10/03	€ 15,-
Mace Griffin: Bounty Hunter	66	11/03	€ 45,-
Madden NFL 2004	90	11/03	€ 50,-
Max Payne 2	89	12/03	€ 50,-
Medal of Honor: Breakthrough	79	11/03	€ 25,-
Midnight Club 2	83	09/03	€ 45,-
Moon Tycoon	52	11/03	€ 20,-
Morrowind: Bloodmoon (dt.)	89	11/03	€ 25,-
NHL Hockey 2004	88	12/03	€ 50,-
NINA	16	09/03	€ 20,-
No Man's Land	81	11/03	€ 45,-
Piraten	76	12/03	€ 30,-
Pro Beach Soccer	59	09/03	€ 30,-
Pro Evolution Soccer 3	88	12/03	€ 45,-
Railroad Pioneer	66	12/03	€ 45,-
RC Helicopter	41	09/03	€ 20,-
Republic	65	10/03	€ 45,-
Rollercoaster Tycoon 2 Add-on	75	12/03	€ 20,-
Silent Hill 3	81	12/03	€ 45,-
Silent Storm	83	12/03	€ 45,-
Sim City: Rush Hour	84	12/03	€ 30,-
Skat XXL	57	09/03	€ 15,-
Smash Up Derby	39	09/03	€ 20,-
Space Colony	82	11/03	€ 45,-
Space Tanks	30	10/03	€ 10,-
Star Wars Galaxies	78	09/03	€ 65,-
Superstar Manager	42	12/03	€ 20,-
Tactical Commanders	40	11/03	€ 20,-
Temple of Elemental Evil	79	12/03	€ 45,-
The Great Escape	78	10/03	€ 45,-
Tiger Woods PGA Tour 2004	89	11/03	€ 50,-
Tikal	63	09/03	€ 25,-
Tomb Raider: AoD	65	09/03	€ 45,-
Tony Hawk's Pro Skater 4	88	11/03	€ 40,-
Torres	40	11/03	€ 25,-
Total Challenge	70	09/03	€ 20,-
Tron 2.0	86	10/03	€ 45,-
UFO: Aftermath	74	12/03	€ 40,-
Wings of Honour	53	12/03	€ 25,-
Wonderland	41	09/03	€ 25,-
World Racing	80	10/03	€ 50,-
Worms 3D	81	12/03	€ 30,-
XIII	82	12/03	€ 50,-
Yager	84	11/03	€ 45,-
You don't know Jack 4	83	11/03	€ 35,-

Im Jahr 1912 entdeckt Wilfried M. Voynich ein mysteriöses verschlüsseltes Buch. Mehr als 90 Jahre später gelingt es endlich, die Worte zu entziffern.

BAPHOMETS FLUCH

DER SCHLAFENDE DRACHE

Das Abenteuer beginnt, wenn das Geheimnis gelüftet ist.

www.baphometsfluch3.de

Für geheimnisvolle Infos und mysteriöse Gewinne: SMS* mit Keyword "BAPHOMET" an 82005.

November 2003







PlayStation 2



Neverwinter Nights Gold



Ziehen Sie mit Breitschwert, Magie und Heldenmut durch die weiten Ebenen des inoffiziellen **Baldur's Gate 2**-Nachfolgers. **Neverwinter Nights** zeichnet sich vor allen Dingen durch den genialen Mehrspieler-Modus samt Editor und der Möglichkeit, mehrere Server miteinander zu vernetzen, aus. Nachdem das Hauptprogramm vielen Spielern noch zu textlastig war, reduziert das ebenfalls beiliegende Add-on **Schatten von Undernzit** die Textmenge deutlich.

TESTURTEIL CLASSICS
NEVERWINTER NIGHTS GOLD – 84

ENTWICKLER Bioware
ANBIETER Atari
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ICEWIND DALE 2** oder **BALDUR'S GATE 2** mochten.

Rollercoaster Tycoon 2 Gold



Beweisen Sie Baumeistergeschick: Atari vertreibt **Rollercoaster Tycoon 2** gemeinsam mit dem ersten Add-on **Wacky Worlds** für rund 40 Euro. Trotz etwas angestaubter Grafik versprüht das Aufbau-Strategiespiel ein einzigartiges Freizeitpark-Flair. Für alle Besitzer des Vorgängers, die bislang aufgrund der marginalen Veränderungen mit dem Kauf gewartet haben, ist das jetzt die ideale Gelegenheit.

TESTURTEIL CLASSICS
ROLLERCOASTER TYCOON 2 GOLD – 79

ENTWICKLER Chris Sawyer
ANBIETER Atari
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Keine
SPRACHE Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ROLLERCOASTER TYCOON** oder **THEME PARK WORLD** mochten.

Deus Ex



Ein echtes Highlight für Schnäppchenjäger: Das Action-Adventure wurde von den PC-Games-Lesern zum besten Spiel der letzten zehn Jahre gewählt und ist nun für günstige 10 Euro über Ak Tronic erhältlich. **Deus Ex** bringt Action-, Rollenspiel- und Adventure-Elemente auf einzigartige Weise zusammen. Trotz der inzwischen endgültig veralteten Technik ein Pflichtkauf für Freunde komplexer Spiele.

TESTURTEIL CLASSICS
DEUS EX – 85

ENTWICKLER ION Storm
ANBIETER Ak Tronic
PREIS Ca. € 10,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 18 Jahren
SPRACHE Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MAFIA** oder **SYSTEM SHOCK 2** mochten.

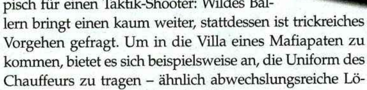
Hitman 2: Silent Assassin



AUFGEFLOGEN Wenn die Wachen auf Sie aufmerksam werden, ist ein Feuergefecht unvermeidlich. Schlecht fürs Mobiliar.

Fast pünktlich zu seinem ersten Geburtstag wird **Hitman 2 für 20 Euro neu aufgelegt.**

Aus seinem geplanten Ruhestand wird nichts, stattdessen muss Auftragskiller Tobias Rieper alias Nummer 47 erneut zu den Waffen greifen: Mafiosi haben den Pater seines Klosters entführt und verlangen eine stattliche Summe Lösegeld. Um die zu beschaffen, wird der Hitman zum zweiten Mal zum „Problembeseitiger". Der Spielablauf gestaltet sich typisch für einen Taktik-Shooter: Wildes Ballern bringt einen kaum weiter, stattdessen ist trickreiches Vorgehen gefragt. Um in die Villa eines Mafiapaten zu kommen, bietet es sich beispielsweise an, die Uniform des Chauffeurs zu tragen – ähnlich abwechslungsreiche Lösungswege stehen in jedem der 20 Missionen offen. Zudem bedienen Sie sich in der Rolle von 47 nur selten großkalibriger Schusswaffen, geräuscharme Waffen wie Messer bieten sich eher an. Vor allem zum Preis von nur 20 Euro eine gute Alternative zu **Splinter Cell** oder **Metal Gear Solid: Substance**.



TESTURTEIL CLASSICS
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN – 85

ENTWICKLER IO Interactive
ANBIETER Eidos
PREIS Ca. € 20,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 18 Jahren
SPRACHE Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SPLINTER CELL** oder **METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE** mochten.

ALLE CLASSIC-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
NEU Anno 1602 Königsedition	Ak Tronic	80	€ 10,-
Battle Realms	Ak Tronic	88	€ 10,-
Black & White	Ak Tronic	87	€ 10,-
C&C: Renegade	Ak Tronic	72	€ 10,-
Call to Power 2	Ak Tronik	81	€ 10,-
Chaser	Jowood	71	€ 30,-
Civilization 3	Atari	85	€ 30,-
NEU Civilization 3 Gold	Atari	85	€ 40,-
Commandos 2	Eidos	92	€ 20,-
Cultures 2	Jowood	84	€ 23,-
Der Patrizier 2 Gold Edition	Ascaron	85	€ 28,-
Desperados	Atari	87	€ 15,-
NEU Deus Ex	Ak Tronic	89	€ 10,-
Devastation	Bigben	69	€ 25,-
Diablo 2 Gold	Vivendi Universal	86	€ 25,-
Die Siedler 4	Ak Tronic	80	€ 10,-
Die Siedler Platin Edition	Ubisoft	85	€ 45,-
Empire Earth	Vivendi Universal	86	€ 15,-
Empire Earth Gold Edition	Vivendi Universal	86	€ 35,-
Etherlords	Koch Media	82	€ 10,-
Eurofighter Typhoon	Koch Media	88	€ 10,-
FIFA 2002	Electronic Arts	88	€ 15,-
Frontline Attack	Eidos	80	€ 20,-
Fußballmanager 2002	Electronic Arts	80	€ 10,-
Ghost Recon	Ak Tronic	83	€ 10,-
NEU Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	85	€ 20,-
Icewind Dale	Avalon Interactive	82	€ 11,-
Lucas Arts Adventure Pack	THQ	80	€ 20,-
Mech Collection 1.0	Microsoft	84	€ 40,-
NEU Neverwinter Nights Gold	Atari	84	€ 40,-
NHL 2002	Electronic Arts	89	€ 15,-
No One Lives Forever – GotY	Vivendi Universal	85	€ 13,-
Operation Flashpoint	Codemasters	86	€ 15,-
Port Royale Gold	Bigben	88	€ 25,-
Racing Simulation 3	Ubisoft	66	€ 15,-
Rally Trophy	Koch Media	82	€ 10,-
Raven Shield	Ubisoft	86	€ 30,-
Robin Hood	Wanadoo	82	€ 10,-
NEU Rollercoaster Tycoon 2 Gold	Atari	80	€ 40,-
Splinter Cell	Ubisoft	90	€ 30,-
Starfleet Command	Avalon Interactive	82	€ 11,-
Stronghold	Ak Tronic	84	€ 10,-
S.W.I.N.E.	Jowood	81	€ 8,-
Tony Hawk's Pro Skater 2	Green Pepper	85	€ 7,-
Tony Hawk's Pro Skater 3	Ak Tronic	91	€ 10,-
Tropico Gold	Ak Tronic	80	€ 10,-
Vampire: Die Maskerade	Green Pepper	81	€ 7,-
Wiggles	Atari	87	€ 15,-



C&C Generäle: Die Stunde Null

Inhalt dieser Ausgabe



EXTRA auf CD/DVD: Halo-Komplettlösung

Sie dachten, der Krieg wäre vorbei? Weit gefehlt! Mit noch schlagkräftigeren Einheiten gehen die drei Streithähne erneut aufeinander los. Wir führen Sie sicher durch die Einzelspieler-Kampagnen.

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download oder blitzschnellem Faxabruf bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Bei gezielten Einzelfragen wenden Sie sich direkt an unser Expertenteam „PC Games hilft" oder nutzen Sie die Hotline.



PCG hilft

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten. Die Adressen finden Sie auf den Seiten 198/199.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion (**hilfe@pcgames.de**)

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf **www.pcgames.de**

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft" ab. Bitte beachten Sie, dass wir bei der Vielzahl an Fragen, die täglich bei uns eingehen, eine Vorauswahl treffen müssen. Alle eingehenden Fragen werden zunächst automatisch beantwortet und dann weiterbearbeitet.



Tipps & Tricks **Hotline**

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

FAX

So funktioniert's: Stellen Sie Ihr Faxgerät auf die Funktion „Faxabruf" (ggf. im Handbuch unter „Faxabruf" bzw. „Faxpolling" nachschlagen). Anschließend wählen Sie die jeweils angegebene Faxnummer plus die entsprechende Nummer der gewünschten Tipps – sofort bekommen Sie die Lösung druckfrisch auf den Tisch. Die Gebühren in Höhe von € 1,86 /Minute werden dann auf Ihrer nächsten Telefonrechnung ausgewiesen.

Faxabruf-Durchwahl: 0190 - 829067 - xxx

Titel	Seiten-Umfang	Nummer
Anno 1503 – Alle Tipps	8	502
Anno 1503 – Die besten Tipps	4	517
Battlefield 1942: SWoWW2	6	530
Blitzkrieg	4	504
Die Sims: Deluxe Edition	4	521
Die Sims: Megastar, Grundlagen	2	533
DTM Race Driver	4	510
Enter the Matrix	2	512
Fluch der Karibik	4	518
Freelancer	8	519
Gothic 2	8	529
Gothic 2: Die Nacht des Raben, Profi-Tipps	4	528
Gothic 2: Nacht des Raben, Kompl.	6	511
GTA 3, Komplettlösung	10	508
GTA 3, Profi-Tipps	4	509
GTA Vice City, Komplettlösung	12	534
GTA Vice City, Monsterstunts	2	503
GTA Vice City, Profi-Tipps	10	507
Indiana Jones 6	6	522
James Bond 007: Nightfire	4	527
Jedi Knight: Jedi Academy	8	532
Jedi Outcast	4	513
Mafia, Komplettlösung	8	514
Medal of Honor: Breakthrough	4	523
Morrowind	4	515
Neverwinter Nights	4	516
NWN: Schatten von Undernzit	4	506
Sim City 4	4	535
Splinter Cell, Kompl.	8	536
Star Trek: Elite Force 2, Kompl.	6	520
Tron 2.0, Grundlagen	4	531
Warcraft 3, KL (Teil 1/2)	6	524
Warcraft 3, KL (Teil 2/2)	4	525
Warcraft 3, Multiplayer-Tipps	4	526
Warcraft 3: The Frozen Throne	8	505
WC 3: The Frozen Throne, Bonus	2	501
Yager, Komplettlösung	4	537

PC Games hilft

TOP-THEMA JEDI KNIGHT 3: JEDI ACADEMY

Verstecke finden

Ich habe Probleme mit den Secret-Areas im Spiel. Ich finde so gut wie gar keine, selbst in den ersten drei Missionen nicht. Was mache ich bloß falsch? PATRICK

Christian Müller: Zugegeben, ein wenig Fantasie müssen Sie schon mitbringen, um alle Verstecke zu finden. Lassen Sie keinen Winkel ununtersucht und schauen Sie in jede Nische und hinter jede Kiste. Auch hinter Gittern schlummern gerne mal Bonusgegenstände. Zum besseren Einstieg finden Sie die Verstecke der ersten drei Missionen in diesem Kasten auf den Screenshots genau dargestellt.



Im Hof, in dem die Raven Claw „geparkt“ ist, finden Sie das Versteck in der Nische rechts hinter den Kisten.



Laufen Sie im Sandräubertunnel nicht gleich den Weg rechts hoch, sondern erkunden Sie den Gang geradeaus weiter. Hinter einer Tür wartet schon das Versteck auf Sie.

Soforthilfe-Bakura

Versteck

Gleich neben der Tür ist ein Gitter, das Sie mit dem Lichtschwert zerstören, um an die Gegenstände heranzukommen.



Wenn Sie die erste Treppe nach unten laufen, spähen Sie doch mal unter die Stufen – voilà, dort ist das zweite Versteck.



Beim Stormtrooper am Geschütz spähen Sie nach links runter. In der Nische hinter dem Gebäude ist Versteck Numero 3 angesiedelt. Springen Sie runter oder benutzen Sie den Lift.



Bei den großen Treibstofftanks ist ein Durchschlupf zwischen den Streben, der Sie zum vierten Versteck führt.



Schauen Sie sich im Generatorraum genau um, hinter einer Verstrebung ist das letzte Versteck.

Wo sind die Bomben?

Auf Bakura soll man ja insgesamt fünf Bomben entschärfen, ich finde aber nur vier. Gibt es nicht einen Trick, um auch die letzte Bombe zu finden? DENNIS

Christian Müller: Denken Sie daran, dass Sie als Jedi über die Macht „Gespür“ verfügen. Damit können Sie sich die Bomben auch durch die Wände „anzeigen“ lassen. Die Bomben schimmern dann bläulich. Wenn das nicht hilft, aktivieren Sie doch mal im Spiel die Konsole (gleichzeitig die Umschalt- und Zirkumflextaste drücken). Geben Sie devmap ein, bestätigen Sie mit der Eingabetaste, und danach noclip (ebenfalls bestätigen). Jetzt können Sie den ganzen Level „abfliegen“, auch durch Wände hindurch.

VIETCONG Angriff der NVA

Wie soll man bloß gegen Ende des Spiels den schweren Angriff der Vietnamesen auf die Nui-Pek-Basis überleben? Egal was ich auch anstelle, es gelingt mir nicht, den Angriff der NVA abzuwehren. Ständig brechen die gegnerischen Truppen durch. MARKUS, PER E-MAIL

Dirk Gooding: Diese Nachtmission können Sie gar nicht gewinnen, es ist vom Skript her vorgesehen, dass die Basis von der NVA eingenommen wird. Rüsten Sie sich vor der Mission am besten mit dem M60 aus, um eine Chance gegen die NVA-Massen zu haben. Postieren Sie sich am Westgraben zwischen zwei Bunkerstellungen, dort haben Sie bessere Sicht, allerdings auch etwas weniger Deckung. Achten Sie unbedingt auf die Sapper, die mit Holzbrettern versuchen, den Stacheldraht zu überbrücken. Halten Sie diese Gegner als Erstes auf. Sobald die Truppen durchbrechen, müssen Sie sich etwas nach Osten zurückziehen. Kurze Zeit später steigt eine rote Leuchtrakete in den Nachthimmel empor. Das ist das Signal zum Rückzug, flitzen Sie weiter ostwärts durch das offene Tor zu Ihren Kameraden. In diesem Abschnitt müssen Sie bis zum Ende der Mission ausharren. Die Gegner werfen oft und gezielt mit Handgranaten, bleiben Sie daher in dem Unterstand mit dem schweren MG in Deckung. Mithilfe des Granat-

Die PC-Games-Spiele-Experten


Florian Weidhase – Strategie- & Actionspiele – fw@pcgames.de


Petra Maueröder – Strategiespiele – pm@pcgames.de


Rüdiger Steidle – Strategiespiele – rs@pcgames.de


Bernd Holtmann – Performance & Tuning – bh@pcgames.de


Christian Müller – Actionspiele – cm@pcgames.de


Ansgar Steidle – Abenteuer- & Actionspiele – as@pcgames.de


Thomas Weiß – Actionspiele – tw@pcgames.de

werfers schaffen Sie Lücken in die angreifenden Gegnerwellen. Sobald Sie eine Granate verschossen haben, gehen Sie wieder in Deckung. Nach einigen Minuten ist auch dieser Abschnitt geschafft und die Mission beendet. Vermeiden Sie es auf jeden Fall, eigene Einheiten aus dem Verkehr zu ziehen, sonst scheitert die Mission sofort.

FREEDOM FIGHTERS Attentat

Wie um alles in der Welt soll man die Mission mit dem Attentat auf Tatarin schaffen? Ich habe schon alles versucht, schaffe es aber einfach nicht, an den Bösewicht heranzukommen.

FRANK

Stefan Weiß: Achten Sie auf die Dreierpatrouille am Startpunkt. Schleichen Sie daran vorbei und betreten Sie den Turm (1). Oben ziehen Sie dem Scharfschützen eins mit dem Schraubenschlüssel über. Von dort kümmern Sie sich um die Wachen im Containerbereich (2). Setzen Sie vor allen Dingen den Wachposten auf der erhöhten Containerstellung schachmatt. Schleichen Sie durch den Hafenbereich zum Speicherpunkt (3). Falls Sie entdeckt werden, bieten die Container und Kisten genügend Deckung. Es empfiehlt sich, die Gegend zu säubern, da Sie auf dem Rückweg von einem Helikopter verfolgt werden. Benutzen Sie bei größeren Gegnergruppen am besten Granaten und Molotowcocktails, bevor Sie Ihre Schusswaffe gebrauchen. Dringen Sie bis zum rechten Turm am Wasser vor (4). Vorsicht, dort und auf dem Turm nebenan sind Scharfschützen postiert. Ein weiterer Heckenschütze hält auf der Containerstellung davor Wache. Wenn Sie diese Hindernisse beseitigt haben, beziehen Sie selber auf dem Turm Stellung, um Tatarin aufs Korn zu nehmen. Beeilen Sie sich nach dem Attentat mit der Rückkehr zum Boot. Die Russen setzen einen Helikopter ein, der sich an Ihre Fersen heftet. Bleiben Sie dicht an Containern, Mauern und Kisten, um dem schweren Bordkanonenfeuer zu entgehen.

SCHLEICHWEG Wenn Sie den Scharfschützen im Turm (1) außer Gefecht gesetzt haben, laufen Sie am besten geduckt auf der Kaimauer weiter. Dadurch entgehen Sie in aller Regel den Patrouillen bei den Containern.

FLUCH DER KARIBIK Gejagt

Leider habe ich es mir mit einer anderen Nation im Spiel völlig verscherzt. Jetzt werde ich ständig gejagt. Gibt es eine Möglichkeit, das wieder ins rechte Lot zu rücken?

MATTHIAS

Ansgar Steidle: Wenn Sie mit einer anderen Nation im Clinch liegen, müssen Sie die Diplomatie bemühen. Mit genügend klimperndem Gold in der Tasche suchen Sie den nächstbesten Diplomaten auf. Diese Burschen sitzen immer wieder in den diversen Kneipen rum. Danach lassen Sie die Schiffe unter der entsprechenden Flagge, für die Sie gezahlt haben, wieder in Ruhe.

FLUCH DER KARIBIK Kämpfe

Ich verliere jede Seeschlacht. Entweder warte ich zu lange und mein Schiff geht unter oder ich entere das gegnerische Schiff zu früh und werde dann von zwei bis fünf Gegnern gleichzeitig niedergemacht. Ich habe mir auch schon ein besseres Schwert gekauft und auch schon versucht, zuerst mit der Kettenkugel anzugreifen.

ALEX

Ansgar Steidle: Die Seeduelle sind reichlich schwer, vor allem solange Sie noch wenig Erfahrung besitzen. Kaufen Sie sich am besten eins der wendigeren Schiffe, die Feuerkraft ist erst mal weniger wichtig. Achten Sie auch auf eine gute und ausreichende Mannschaft, die lädt die Kanonen schneller nach und Sie haben bessere Karten im Kampf an Deck. Am sichersten, aber auch am langwierigsten ist der Angriff aus der Distanz: Beschießen Sie die Gegner zunächst mit Knüppeln. Ist deren Takelage hinüber, kreuzen Sie einfach vor dem Zielschiff und beharken den Pott nun mit Kanonenkugeln – oder besser noch Bomben. Entern müssen Sie gar nicht unbedingt, denn Erfahrung erhalten Sie auch, wenn Sie die Kähne einfach versenken. Manchmal treiben danach einige Waren an der Wasseroberfläche, die Sie einsacken. Mit einem besseren Fernglas sind Sie in der Lage, die Mannschaftsstärke auszuspionieren. Liegt diese weit unter Ihrer eigenen, lohnt sich ein Entermanöver.

GOTHIC 2 Attribute verändern

Kann ich eigentlich mithilfe von Cheats auch die Attribute meiner Heldenfigur ändern?

MARKUS

Thomas Weiß: Ja, das ist natürlich möglich, trotzdem sollten Sie es mit dem Cheaten nicht übertreiben, um sich nicht den Spielspaß gänzlich zu verderben. Drücken Sie im Spiel die Taste B und geben Sie marvin ein. Danach betätigen Sie wieder die B-Taste. Als Bestätigung erscheint oben links im Bildschirm die Meldung MARVIN-MODE. Öffnen Sie nun mit der F2-Taste die Konsole und geben Sie edit abilities ein. Danach schreiben Sie attributes in die Konsole. Jetzt erscheint ein tabellenartiger Kasten mit jeder Menge Zahlen.
0 = Aktuelle Lebensenergie
1 = Maximale Lebensenergie
2 = Aktueller Manavorrat
3 = Maximaler Manavorrat
4 = Stärke
5 = Geschicklichkeit
Wenn Sie zum Beispiel die Stärke erhöhen wollen, geben Sie einfach ein: 4 = 120.

GOTHIC 2-Add-on Akrobatik

Gibt es eigentlich wieder das Attribut „Akrobatik", das es im ersten Gothic-Spiel gab?

TOBIAS

Stefan Weiß: Akrobatik ist tatsächlich wieder integriert worden. Ab einem Geschicklichkeitswert von 90 erhält Ihre Spielfigur automatisch die Boni der Akrobatik, sprich sie springt weiter. Damit gelangen Sie zum Beispiel ganz leicht an den magischen Bogen, den Sie in der Ruine im Südwesten der Add-on-Welt finden.

EINSENDEHINWEISE

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – **Kennwort: „Lesertipps".** Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d.h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-) Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth


Stefan Weiß
Abenteuer- & Strategiespiele
sw@pcgames.de


Ralph Wollner
Action- & Sportspiele
rw@pcgames.de


David Bergmann
Abenteuer- & Strategiespiele
db@pcgames.de


Dirk Gooding
Actionspiele
dg@pcgames.de


Harald Wagner
Sportspiele & Simulation
hw@pcgames.de



Daniel Möllendorf
Performance & Tuning
dm@pcgames.de


Justin Stolzenberg
Sport- & Rennspiele
js@pcgames.de

Kurztipps & Cheats

BEST OF LESERTIPPS

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und mit € 10,- belohnt.

1 GTA Vice City

Auf einem Motorrad können Sie viel einfacher einen Laden ausrauben als zu Fuß. Fahren Sie in den Laden und schauen Sie zur Seite. Tommy richtet seine Waffe auf den Verkäufer. Sobald Sie genug Geld haben, können Sie ohne Probleme flüchten.

THOMAS TENDYCK

2 Fluch der Karibik

Sie sollten auf jeder Insel in der Taverne ein Zimmer nehmen. Hier findet man meistens Gegenstände, die viel mehr Geld einbringen, als das Zimmer gekostet hat.

BERND HERRMANN

3 Tony Hawk's Pro Skater 4

Sobald Sie sich im Karriere-Modus die drei Skater kaufen können, sollten Sie sich Jango Fett zulegen. Mit seinem Spezialtrick „Jango Jump Jet" kommen Sie hoch hinaus und sogar die 1.500.000 Punkte im Jahrmarkt und in Chicago sind mithilfe dieses Spezialtricks kein Problem mehr.

RUBEN TREIBER

4 Jedi Knight 3: Jedi Academy

Man kann den Rancor sehr wohl erledigen – und das, ohne dabei Schaden zu nehmen! Während Sie rückwärts vor dem Monster weglaufen, polieren Sie das Ungetüm mit dem fliegenden Schwert (Stufe 2 müssten Sie zu diesem Zeitpunkt allerdings schon erreicht haben). Wenn es brenzlig wird, benutzen Sie die Macht. „Geschwindigkeit" und rennen weg, bis sich Ihre Macht wieder gefüllt hat. Jetzt hauen Sie dem Vieh den Lichtsäbel erneut um die hässlichen Ohren. Nach einiger Zeit sieht der Rancor aus, als hätte er auf einem Grill gepennt, und gibt auf. Fies: Nach einer Weile taucht das Ungetüm durch ein Skript erneut auf. BERND OSWALD

5 Elite Force 2

In Mission 9 gibt es ein lustiges Easter-egg: Beim ersten Abschnitt „Klingonenbasis 1a" sitzen in der Bar drei Söldner an einem Tisch. Lauschen Sie deren Gespräch eine Weile, Sie werden Zeuge eines witzigen Dialoges, der sehr stark an das erste Gespräch zwischen Luke Skywalker, Ben Kenobi und Han Solo in der Bar auf Tatooine erinnert.

JONAS REIMER

XIII

Erstellen Sie eine Verknüpfung mit dem Spiel. Rechtsklicken Sie darauf, wählen Sie „Eigenschaften" und schreiben Sie hinter die Zeile „Ziel" „**-console -bemymonkey**". Öffnen Sie die Datei „**DefUser.ini**" im Spielverzeichnis „**\System**" und fügen Sie die Zeile

F2=Console

hinzu. Im Spiel öffnen Sie die Konsole mit der „F2"-Taste. **Achtung:** Die Konsole ist nicht zu sehen! Geben Sie einen der Cheats ein. Bestätigen Sie mit „Enter", die Konsole schließt sich automatisch.

Cheat	Wirkung
God	Unverwundbarkeit
Loaded	Volle Munition
AllAmmo	999 Schuss für jede Waffe
Ghost	Durch Wände gehen
Walk	In den normalen Modus zurückkehren
Fly	Flugmodus
SetJumpZ x	Sprunghöhe auf x setzen
SloMo x	Zeitlupe; bei x > 1 Zeitraffer
Suicide	Selbstmord
ViewSelf	Normale Spielansicht
BehindView 1/0	Verfolgerperspektive ein/aus
FreeCamera 1/0	Freie Kamera ein/aus
Setcameradist x	Entfernung der Kamera auf x setzen
Invisible 1/0	Unsichtbarkeit ein/aus
Quit	Spiel verlassen

MEDAL OF HONOR: BREAKTHROUGH

Erstellen Sie eine Verknüpfung mit dem Spiel. Rechtsklicken Sie darauf, wählen Sie „Eigenschaften" und schreiben Sie hinter die Zeile „Ziel" „**+set thereisnomonkey 1 +set ui console 1 +set cheats 1**". Im Spiel öffnen Sie die Konsole mit der Zirkumflex-Taste („^") und geben die Cheats ein. Sollten die Befehle nicht funktionieren, beginnen Sie zuerst eine komplett neue Kampagne und laden danach Ihren letzten Speicherpunkt.

Cheat	Wirkung
dog	Unverwundbarkeit
fullheal	Volle Gesundheit
wuss	Alle Waffen und sämtliche Munitionsarten
noclip	Durch Wände gehen
cg_3rd_person	Verfolgerperspektive
listinventory	Inventar auflisten
tele x y z	Zu den Koordinaten x y z teleportieren
coord	Aktuelle Koordinaten anzeigen
map x	Zur Karte x springen
maplist	Karten auflisten
restart	Level neu starten
Set health x	Gesundheit auf x setzen
Kill	Suizid
sv_walkspeedmult x	Schleichmultiplikator ändern, bei höheren Werten als 1 werden Sie schneller.
set sv_gravity	Schwerkraft ändern

Geben Sie in die Konsole den Befehl „**give weapon weapons/x.tik**" ein. Für „x" setzen Sie die gewünschte Waffe aus dieser Liste ein:

- colt45
- p38
- Webley_Revolver
- silencedpistol
- Nagant_Revolver
- shotgun
- bazooka
- panzerschreck
- bar
- mp44
- ppsh_smg
- thompsonsmg
- mp40
- sten
- springfield
- m1_garand
- kar98
- kar98_mortar
- DeLisle
- Enfield
- Mosin_Nagant_Rifle
- svt_rifle
- kar98sniper
- G43
- IT_W_Beretta
- IT_W_Bomba
- IT_W_BombaBreda
- IT_W_Carcano
- IT_W_Moschetto
- m2frag_grenade
- steilhandgranate
- Mills_grenade
- ebelhandgranate
- M18_smoke_grenade
- RDG-1_Smoke_Grenade
- Russian_F1_Grenade
- Uk_W_L42A1
- Uk_W_Piat

FREEDOM FIGHTERS

Während Sie spielen, tippen Sie die Befehle ein:

Cheat	Wirkung
ioigod	Unverwundbarkeit
ioiblind	Unsichtbarkeit
ioicharisma	Maximales Charisma
ioiammo	Unendlich Munition
ioifastmo	Spielgeschwindigkeit erhöhen
ioislowmo	Spielgeschwindigkeit verlangsamen
ioirifle	Maschinenpistole
ioishotgun	Schrotflinte
ioirocket	Raketenwerfer
ioihgun	Maschinengewehr
ioisniper	Scharfschützengewehr

Konsolencheats:
Achtung: Um diese Cheats benutzen, müssen Sie eine Spieldatei abändern. Deshalb empfehlen wir, vorher eine Sicherheitskopie zu erstellen. Editieren Sie die Datei „**freedom.ini**" im Spielverzeichnis und fügen Sie die Zeile „**Enable console 1**" hinzu. Mit der „^"-(Zirkumflex-)Taste öffnen Sie im Spiel die Konsole und geben ein:

Cheat	Wirkung
giveall	Alle Gegenstände
giveneeded	Gesamte für diesen Level benötigte Ausrüstung
god 1/0	Unverwundbarkeit ein/aus
infammo	Unendlich Munition
invisible 1/0	Unsichtbarkeit ein/aus
reload	Level neu starten
blockfire 1/0	Jegliche Schüsse unterdrücken an/aus

Tuning-Tipps

Halo

In der Welt der Sprechblasen brauchen Sie keinen schnellen Rechner. Unser Tuning-Bericht zeigt Ihnen, mit welchen Komponenten Sie sich auf die Jagd nach den eigenen Erinnerungen begeben können.

Halo merkt man seine Xbox-Vergangenheit deutlich an: Die Grafikkarte spielt bei der Performance eine deutlich wichtigere Rolle als der Hauptprozessor. Die volle Detailstufe bewältigt ein Prozessor mit 1.700 MHz mühelos. Besitzer einer schwächeren CPU sollten zunächst die Schatten deaktivieren. Auf einem System mit 1.333 MHz erzielten wir dadurch einen erheblichen Leistungszuwachs. Um den Hauptprozessor weiter zu entlasten, können Sie die „Partikel" im Optionsmenü herabsetzen oder sogar ganz deaktivieren. Dann müssen Sie allerdings auf Rauch, Mündungsfeuer und sprühende Funken verzichten.

Die PC-Version von **Halo** wurde gegenüber dem Xbox-Original um ein paar Grafikdetails erweitert. Das hat seinen Preis: Selbst auf einem Beschleuniger der dritten Leistungsklasse läuft **Halo** in 1.024x768 nicht konstant flüssig. Reduzieren Sie bei einem Beschleuniger dieser Kategorie die „Texturdetails" auf „Mittel". Einen besonders großen Einfluss auf die Spielgeschwindigkeit hat der Schalter für die „Spiegelungen" im Optionsmenü. Ist diese Einstellung aktiviert, werden die Texturen nicht nur mit einem Glanzeffekt, sondern auch mit Bump-Mapping veredelt. Dadurch erkennt man kleine Vertiefungen in der Oberfläche, wodurch die Spielwelt deutlich detaillierter wirkt, als sie eigentlich ist. Auf einem Beschleuniger der zweiten Leistungsklasse sollten Sie die Auflösung auf 800x600 senken. DANIEL MÖLLENDORF

MENÜ „VIDEOEINSTELLUNGEN"



1 **Auflösung: Auf einer Geforce3, Geforce2 oder Geforce4 MX sollten Sie die Auflösung auf 800x600 herabsetzen.**

2 **Bildschirmaktualisierungsrate: Wählen Sie mindestens 85 Hz aus, damit die Wiedergabe nicht flimmert.**

3 **Framerate: Setzen Sie diesen Wert auf „Kein VSync". Bei der Einstellung „30 fps" ruckelt Halo permanent leicht.**

4 **Spiegeleffekte: Hat sehr großen Einfluss auf die Spielgeschwindigkeit. Bei Performance-Problemen sollten Sie diese Einstellung deaktivieren.**

5 **Schatten: CPUs mit weniger als 1.500 MHz haben nicht genügend Leistung, um Halo mit dynamischen Schatten ruckelfrei darzustellen.**

6 **Decals: Gibt an, ob Einschusslöcher und Blut berechnet werden.**

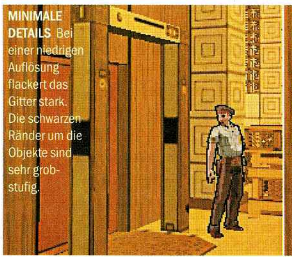
7 **Partikel: Die Darstellung von Rauch, Funken oder Mündungsfeuer lässt sich einschränken oder ganz abschalten.**

8 **Texturdetails: Bestimmt den Detailgrad der Texturen und somit der gesamten Spielwelt. Auf Beschleunigern der ersten beiden Leistungsklassen sollten Sie diese Einstellung herabsetzen.**

XIII

In der Welt der Comic-Sprechblasen brauchen Sie keinen schnellen Rechner. Unser Tuning-Bericht verrät, welche Systemkonfiguration reicht.

Der Shooter **XIII** basiert auf der gleichnamigen Comic-Serie. Um die Optik dieser Vorlage möglichst sorgfältig in einem Spiel umzusetzen, hat sich Entwickler Ubisoft Montreal für die Cel-Shading-Technik entschieden. Bei diesem Verfahren erzeugen simple Texturen, eine vereinfachte Beleuchtung und Schattierung der Spielwelt sowie schwarze Ränder um alle Objekte eine comicartige Grafik.
Hinter der eigenwilligen Cel-Shading-Fassade steckt die bekannte **Unreal**-Engine. Im Gegensatz zu den meisten Spielen mit diesem Grafikstil bietet **XIII** keine Einstellung, um die Grafikqualität zu beeinflussen. Lediglich die Auflösung lässt sich ändern. Dank der geringen Auflösung der Comic-Texturen fallen die Anforderungen des Comic-Shooters sehr moderat aus. Bereits eine Geforce2 Ti bewältigt locker 1.024x768 Bildpunkte. Besitzer einer Geforce2 MX sollten die Auflösung auf 800x600 reduzieren – die Bildqualität ist dadurch nur geringfügig schlechter. In puncto CPU-Anforderung wird die Konsolenherkunft von **XIII** deutlich: 1.000 MHz reichen für einen flüssigen Bildaufbau – es hängt hauptsächlich von der Grafikkarte ab, ob das Spiel flüssig läuft. Schon mit 1.000 MHz Prozessortakt, 256 MByte Arbeitsspeicher und einer Geforce2 Ti oder Geforce4 MX-440 sind Sie auf der sicheren Seite und für **XIII** bestens gerüstet. DANIEL MÖLLENDORF



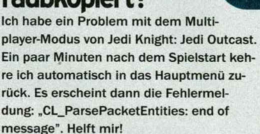
MINIMALE DETAILS Bei einer niedrigen Auflösung flackert das Gitter stark. Die schwarzen Ränder um die Objekte sind sehr grobstufig.



MAXIMALE DETAILS Eine hohe Auflösung verhindert den Treppeneffekt an den Kanten. Das Bild wirkt deutlich klarer und ruhiger.

DIE HÄUFIGSTEN PROBLEME

1 Jedi Academy raubkopiert?



Ich habe ein Problem mit dem Multiplayer-Modus von Jedi Knight: Jedi Outcast. Ein paar Minuten nach dem Spielstart kehre ich automatisch in das Hauptmenü zurück. Es erscheint dann die Fehlermeldung: „CL_ParsePacketEntities: end of message". Helft mir!

Die Programmierer selbst beantworten diese Frage auf ihrer Webseite www2.ravensoft.com/jedioutcast/faq.htm: „Dieser Fehler tritt im Mehrspieler-Modus auf, wenn Sie eine gecrackte Startdatei des Spiels verwenden. Sie brauchen die Datei von der Original-CD und keine veränderte Version. Schämen Sie sich." Auch wenn auf dieser Webseite nur das Beispiel **Jedi Outcast** genannt wird, tritt die vermeintliche Fehlerbeschreibung auch auf, wenn die Startdatei vom aktuellen **Star Wars**-Actionspiel **Jedi Academy** verändert wird.

(DM)

2 Gothic-2-Add-on: Der Himmel flackert

Wenn ich Gothic 2 – Die Nacht des Raben mit meiner Radeon 9500 Pro spiele, flackern die Texturen für die Himmelsdarstellung ständig. Wie kann ich das abstellen?

Die flackernden Himmelstexturen tauchen nur bei der Erweiterung zu **Gothic 2** auf – und das unabhängig von der Art der Grafikkarte. Das Hauptspiel ist nicht davon betroffen. Mit folgendem kleinen Trick können Sie den Fehler jedoch leicht beheben: Öffnen Sie die Datei „Gothic.ini" im Installationsverzeichnis des Spiels und fügen Sie Folgendes hinzu: „zSkyRenderFirst=1".

(DM)

PC Games nutzt folgende Hardware im Tuninglabor:

- Grafikkarten mit Nvidia- und Ati-Chips von Asus, Innovision, Sparkle und Guillemot
- Prozessoren mit frei wählbarem Multiplikator von Intel und AMD
- DDR-Arbeitsspeicher (DDR 333/400/466) von Corsair und Memory Solutions
- KT333-, KT400- sowie Nforce2-Mainboards von Epox, MSI und Asus
- Audigy-Soundkarten von Creative
- Referenz-System für Notebook-Checks: Dell Inspiron 8200
- Referenz-System Bereich Komplett-PCs: Dell Dimension 8100

Call of **Duty**

DAS „GRAFIK"-MENÜ VON CALL OF DUTY



1 Grafikmodus: Nur mit einer Geforce2 MX sollten Sie 800x600 auswählen. Bereits eine Geforce2 Ti hat genügend Leistung für 1.024x768.

2 Charakter-Texturen: Besitzer einer Geforce3 Ti-200 oder Geforce FX 5200 setzen den Wert auf „Normal" für eine bessere Spieleleistung.

3 Allgemeine Texturen: Bestimmt den Detailgrad der Umgebungstexturen und hat daher erheblichen Einfluss auf die Darstellungsqualität. Auch auf einer Geforce2 Ti sollten Sie „Hoch" auswählen.

4 Texturfilter: Hat keinen großen Einfluss auf die Performance, daher unbedingt „Trilinear" auswählen.

5 Texturqualität: Eine Geforce2 Ti oder Geforce4 MX 440 entlasten Sie durch die Einstellung „16-Bit". Eine Geforce3 reicht für „32-Bit".

DAS „LEISTUNG"-MENÜ VON CALL OF DUTY

Leistung
6 Trefferspuren: An
7 Patronenhülsen: An
8 Dynamische Lichter: Immer
9 Qualität dynamischer Lichter: Schön
10 Model Detail: Maximum
11 Bild-Synchronisation: Nein
Blut zeigen: Nein
12 Zahl der Gefallenen: Riesig

6 Trefferspuren: Bestimmt, ob beispielsweise Einschusslöcher an Wänden zu sehen sind. Beeinflusst die Performance sehr wenig. Ergo: anschalten.

7 Patronenhülsen: Wenn keine Patronenhülsen kullern, entlastet das die CPU. Erst bei Prozessoren unterhalb der 1.000-MHz-Grenze deaktivieren.

8 Dynamische Lichter: Sorgt dafür, dass beispielsweise Mündungsfeuer die Umgebung dynamisch ausleuchtet. Nur bei Massenschlachten deaktivieren.

9 Qualität dynamischer Lichter: Wählen Sie „Schön" aus, da der Leistungsunterschied sehr gering ausfällt.

10 Model Detail: Weiter entfernte Figuren bestehen aus weniger Polygonen. Gerade wenn viele Charaktere gleichzeitig auftauchen (Stalingrad), sollten Sie diese Einstellung je nach CPU-Takt reduzieren.

11 Bild-Synchronisation: Heißt üblicherweise „VSync". Gleicht die Framerate mit der Wiederholfrequenz des Monitors ab. Die Deaktivierung der Synchronisation sorgt für etwas mehr Leistung.

12 Zahl der Gefallenen: Gibt an, wie viele gefallene Figuren zu sehen sind. Entlastet die CPU und sollte daher bei Massenschlachten auf einen niedrigen Wert gesetzt werden.

Wenn die Pflicht ruft, kommt es auf die richtige Ausrüstung an. Mit unseren Tuning-Tipps sind Sie auf alle Eventualitäten vorbereitet.

Call of Duty ist nach **Elite Force 2** und **Jedi Knight 3: Jedi Academy** der jüngste Titel auf **Q3**-Engine-Basis. Das mittlerweile vier Jahre alte Grafik-Triebwerk ist bei dem Weltkriegs-Shooter allerdings kaum wiederzuerkennen. Wenn in Ihrer Nähe ein Sprengsatz explodiert, wird das Bild unscharf. Durch die zusätzliche Zeitlupe entsteht der Eindruck von vorübergehender Benommenheit. Auch die Texturen sind wesentlich detaillierter und höher aufgelöst als bei anderen Titeln mit dem betagten Grafik-Motor.

Trotzdem brauchen Sie für **Call of Duty** keine teure 3D-Karte. Eine Geforce2 Ti oder eine Geforce4 MX-440 liefert mit ein paar grafischen Einschränkungen spielbare Ergebnisse. Stellen Sie im Menü „Grafik" die „Charakter-Texturen" auf „Normal" und legen Sie die „Texturqualität" auf „16-Bit" fest. Die Auflösung setzen Sie auf 1.024x768. Für die übrigen Einstellungen wählen Sie die jeweiligen Maximalwerte. Bei einer Geforce2 MX sollten Sie zusätzlich die Auflösung auf 800x600 reduzieren und den Wert für „Allgemeine Texturen" auf „Normal" stellen. Eine Geforce4 Ti-4200 bietet bereits genügend Leistung für die höchstmögliche Detailstufe und zusätzliche anisotrope Texturfilterung (4:1). Dadurch wirken die Oberflächenstrukturen auch auf mittlere Entfernung noch scharf und detailliert. Erst mit einer Geforce FX 5800 oder Radeon 9700 sollten Sie Kantenglättung aktivieren. **Call of Duty** passt die Grafikdetails automatisch Ihrer Rechnerkonfiguration an, wählt allerdings niedrigere Details als nötig. Orientieren Sie sich besser an unseren Tipps.

Die Darstellungsgeschwindigkeit von **Call of Duty** hängt hauptsächlich vom verwendeten Hauptprozessor ab. Auch beim Einsatz leistungsstarker CPUs schwankt die Performance im Spielverlauf ungewöhnlich stark. Während ein Athlon XP 2700+ bei Einsätzen in einem Gebäude problemlos über 100 Bilder pro Sekunde (Fps) erreicht, sind es bei der Schlacht um Stalingrad nur noch unspielbare 10 Fps. Die meisten Missionen können Sie bereits auf einem 1.500-MHz-Prozessor mit der höchstmöglichen Detailstufe genießen. Bei aufwendigen Missionen mit vielen Figuren reicht selbst eine CPU mit 3.000 MHz nicht, um das Spiel bei höchster Detailstufe flüssig darzustellen. In den Missionen Stalingrad, Berlin oder Pavlov setzen Sie also besser gezielt die Details herunter. Besonders mit den Einstellungen „Zahl der Gefallenen" und „Model Detail" entlasten Sie bei Massenschlachten die CPU. Mit einer 1.500 MHz starken CPU stellen Sie den Wert für „Model Detail" auf „Gering" und „Zahl der Gefallenen" auf „Winzig". Wenn Ihr PC 2.500 MHz unter der Haube hat, setzen Sie die beiden Optionen auf „Normal" beziehungsweise „Mittel". Die Darstellungsqualität leidet dadurch nur gering, da lediglich weit entfernte Figuren schlechter aussehen. Beim Sturm auf Stalingrad mit 50 Soldaten und vielen Explosionen merken Sie es nicht, wenn die Soldaten nur aus wenigen Polygonen bestehen. Nach Abschluss solcher Abschnitte setzen Sie die Details auf den ursprünglichen Wert zurück.

DANIEL MÖLLENDORF

Maximale Details



DETAILLIERT Die Texturen sind hoch aufgelöst und die Figuren bestehen stets aus vielen Polygonen.

Minimale Details



GUT VERSTECKT Schwammige Texturen fallen eher auf, als die niedrige Polygonzahl entfernter Figuren.

Ohne anisotrope Filterung



KURZSICHTIG? Der Weg wird mit zunehmender Entfernung verschwommener, bis keine Details mehr zu erkennen sind.

16:1 anisotrope Filterung



GEFILTERT Die Bodentextur und die Steinwand sind auch auf mittlere Entfernung noch scharf.

Hardware-Hilfe

Übertakten **für Laien?**

Meine Frage: Ich möchte mir eine Radeon 9500 kaufen und sie auf das Leistungsniveau einer Radeon 9700 Pro takten. Wie funktioniert das? Und vor allem: Wie schwer ist das für einen Laien?

ERIC KLUNKER

Als Laie sollten Sie generell keine PC-Komponenten übertakten. Zu schnell überhitzen Komponenten und werden im schlimmsten Fall dadurch zerstört. Abgesehen davon verlieren Sie bei der Übertaktung auch die Garantie des Herstellers, so dass Sie bei einem Schaden keinen Ersatz bekommen. Profis können mit dem Tool RivaTuner (auf Heft-CD) die vier brachliegenden Pixel-Pipelines der Radeon 9500 aktivieren und das Speicher-Interface von 128 Bit auf 256 Bit verbreitern. Allerdings klappt das nicht bei allen Radeon-9500-Grafikkarten: Um den Trick anwenden zu können, müssen die schwarzen Speicherbausteine auf der Platine in einem rechten Winkel („L"-Form) angeordnet sein. Außerdem kann es notwendig sein, ein neues Grafikkarten-BIOS aufzuspielen, da sich nicht alle Radeon-9500-Platinen übertakten lassen. Dieser Vorgang birgt die Gefahr, dass die Grafikkarte dabei zerstört wird. Wer es auf eigene Gefahr probieren will, findet Infos und interessante Links zu diesem Thema auf der Webseite www.guru3d.com/rivatuner. Sie sehen: Der Weg zu mehr Performance ist umständlich und gefährlich. Unser Tipp: Greifen Sie besser gleich zu einer Radeon 9700 (Pro) oder der günstigeren Radeon 9600 Pro.

Athlon 64 FX **oder nicht?**

Da ich mir einen Athlon 64 FX zulegen möchte, habe ich folgende Frage: Braucht dieser Prozessor ausschließlich „registered" Speicher und wenn ja, welche Sorte? Laut ersten Angaben sollte er doch maximal für DDR333-Speicher ausgelegt sein. Was ist eigentlich „registered" Speicher?

ALEXANDER BÖHME

Der aktuelle Athlon 64 FX (Sockel 940) kommt lediglich mit „Registered"-RAM (oder auch: „Buffered-RAM") zurecht. Die Marke spielt übrigens keine Rolle. Wie Sie richtig vermuten, unterstützen die Sockel-940-Hauptplatinen aktuell lediglich DDR333-„Registered"-Speicher, obwohl der Athlon 64 FX theoretisch auch mit DDR400-Modulen zusammenarbeiten könnte. Vom Kauf des Athlon 64 FX raten wir Ihnen nicht nur aufgrund des hohen Preises ab: Schon im nächsten Jahr erscheint ein weiteres Modell des Athlon 64 FX, für das ein neues Mainboard fällig wird. Der zukünftige Athlon 64 FX setzt auf den Sockel 939 und kann nicht auf den aktuellen Sockel-940-Hauptplatinen eingesetzt werden. Aufrüster mit einem Sockel-940-Athlon-64-FX gucken also in die Röhre. Davon abgesehen lohnt sich das Warten, denn der nächste Athlon 64 FX unterstützt auch den regulären „unbuffered" DDR-Speicher und dürfte zudem deutlich günstiger sein. Der Athlon 64 FX für den Sockel 940 ist einfach zu teuer und daher nicht empfehlenswert. Die beste Alternative ist der Athlon 64 für den Sockel 754. Der Prozessor ist kaum langsamer als der Athlon 64 FX, dafür aber wesentlich günstiger. Mehr Informationen zu den neuen AMD-Prozessoren, ihrer Technik und Tests von Sockel754-Hauptplatinen finden Sie im Artikel ab Seite 228.

Speicher-**Probleme**

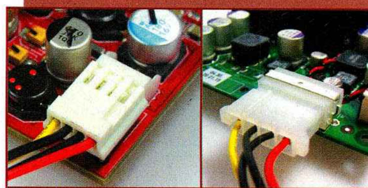
Ich habe mir ein neues Mainboard (Elitegroup K7S5A Pro) und eine CPU (AMD Athlon XP 1800+) zugelegt. Nach dem Einbau stürzt mein PC auch in Spielen ständig ab. Ich verwende Windows 98 und erhalte regelmäßig Fehlermeldungen zu schweren Systemfehlern. Ich verwende noch meinen alten SDR-Speicher (1x 256 MByte PC100 und 1x 256 MByte PC133). Ich vermute, dass es am Speicher liegt. Wenn ich den Frontside-Bustakt auf 100 MHZ stelle, verliere ich zwar Rechenpower, dafür kommt es aber zu keinen Abstürzen.

THOMAS EICK

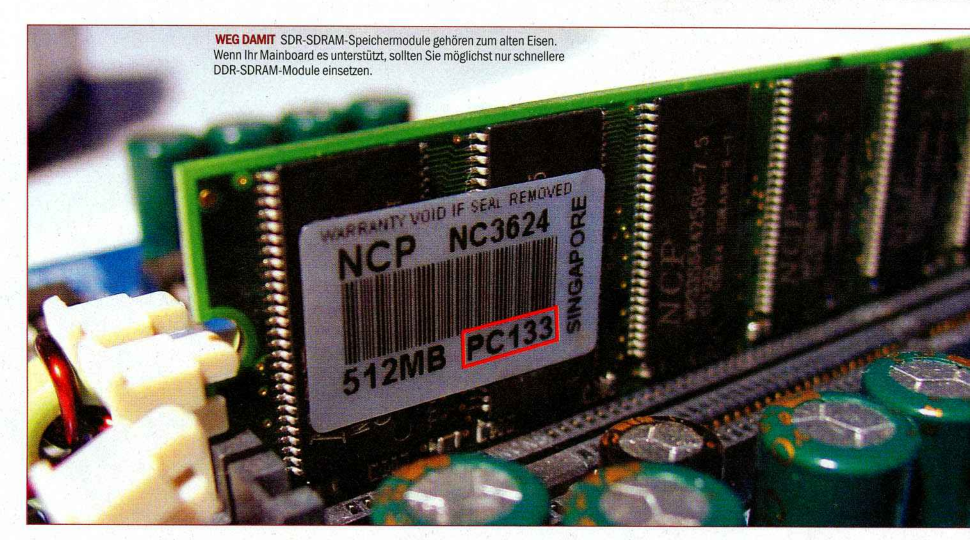
DAS PROBLEM **DES MONATS**

Stromhunger bei Grafikkarten

Die meisten Grafikkarten, die in den letzten Monaten erschienen sind, besitzen einen eigenen Strom-Anschluss. Dazu zählen Platinen mit den Ati-Grafikchips Radeon 9500 Pro, 9700 und 9700 Pro. Aber auch aktuelle Geforce-FX-Grafikkarten wollen mit einer zusätzlichen Stromleitung bedacht werden. Die einzige Ausnahme bilden die passiv gekühlten Geforce-FX-5200-Platinen. Entsprechende Adapter zum Anschluss an das PC-Netzteil liegen den anderen Karten zwar bei, leider vergessen viele diese aber beim Einbau. Ati-Platinen verweigern ohne zusätzliche Strom-Versorgung den Dienst. Wenn aber eine Geforce-FX-Grafikkarte ohne Stromzufuhr gestartet wird, taktet sie sich automatisch herab. Das heißt für Sie: weniger 3D-Performance! Wenn Sie der Meinung sind, Ihre Geforce FX arbeite in 3D-Spielen zu langsam, sollten Sie also den Stromanschluss überprüfen.



ACHTUNG Die Radeon 9700 Pro (links) verweigert ohne Stromzufuhr den Dienst, während sich eine Geforce FX 5800 ohne Netzteil-Verbindung sich eigenständig heruntertaktet.



WEG DAMIT SDR-SDRAM-Speichermodule gehören zum alten Eisen. Wenn Ihr Mainboard es unterstützt, sollten Sie möglichst nur schnellere DDR-SDRAM-Module einsetzen.

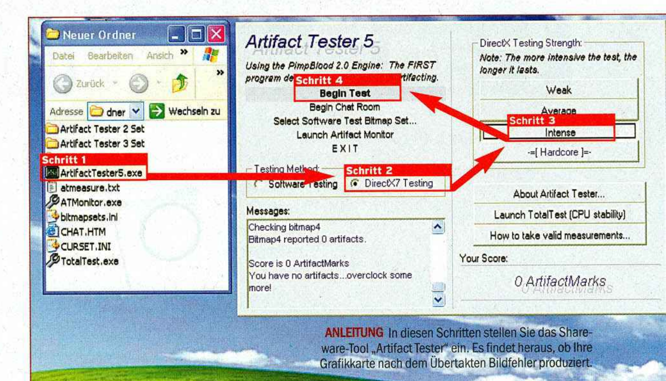
Im BIOS Ihres Mainboards können Sie den FSB- und den Speichertakt unabhängig voneinander einstellen. Setzen Sie den Frontside-Bus auf 133 MHz und sprechen Sie den Speicher mit 100 MHz („133/100") an. Ihre Hauptplatine verwendet den Chipsatz Sis735, der maximal DDR266-Speicher unterstützt. Unser Tipp: Entsorgen Sie die alten Speicherbausteine und legen Sie sich 512 MByte DDR266-Speicher zu. Bei www.alternate.de kosten 2x 256 MByte Markenspeicher von Infineon zum Beispiel knapp 50 Euro.

Artefakt **verzweifelt gesucht**

Ich besitze eine 3D Prophet 9800 Pro von Hercules und habe die Karte mittels des 3D-Tweakers auf 419/365 MHz (Chip/Speicher) getaktet. Kann ich das so lassen oder bekomme ich über kurz oder lang Probleme damit? Ich habe mir den Artifact Tester heruntergeladen (Download unter http://www.3dcenter.de/downloads/artifact-tester.php, Anm. d. Red.). Das Programm funktioniert nicht. Es erscheint ein kleines schwarzes Fenster links oben, in dem steht, dass kein Artefakt gefunden wurde. Ist das das richtige Programm? Wie weit kann ich die Grafikkarte noch übertakten? Ich hatte sie mal ganz kurz auf 435/278 MHz, traue dem Programm aber nicht, da es noch keine Artefakte gefunden hat. Es wäre nett, wenn Sie mir schreiben könnten, bei welchen Frequenzen das Ende der Fahnenstange erreicht ist.

STEPHAN MAAS

419 MHz Chiptakt und 365 MHz Speichertakt sind für eine Radeon 9800 Pro durchaus noch vertretbar. Die von Ihnen beschriebene Funktion des Artifact Tester liefert keine zuverlässigen Aussagen. Wählen Sie stattdessen auf der rechen Seite „Intense" und klicken Sie dann auf der linken Seite auf „Begin Test". Unter „Testing Method" muss „DirectX7 Testing" ausgewählt sein. Der nun folgende Test dauert zwar ein paar Minuten, dafür können Sie aber auch sicher sein, dass Sie ein aussagekräftiges Ergebnis erhalten. Wenn keine Artefakte gefunden wurden, haben Sie noch etwas Übertaktungs-Spielraum.



ANLEITUNG In diesen Schritten stellen Sie das Shareware-Tool „Artifact Tester" ein. Es findet heraus, ob Ihre Grafikkarte nach dem Übertakten Bildfehler produziert.

Grafikkarte **kontra Freelancer**

Mein PC läuft mit Windows 98 (Zweite Ausgabe) und verwendet eine Geforce4 MX-440 sowie einen AMD-Prozessor. Jetzt habe ich meinen PC aufgerüstet und mit einem neuen Mainboard (K7N2 Delta) und einem Prozessor (Athlon XP 2400+) versorgt. Das Spiel Freelancer findet das aber nicht gut und startet nicht mehr. Ich sehe nur noch einen schwarzen Bildschirm und muss mit der Reset-Taste den PC neu starten. Andere Spiele laufen auf dem System problemlos. Was ist passiert?

RONNY PETZOLD

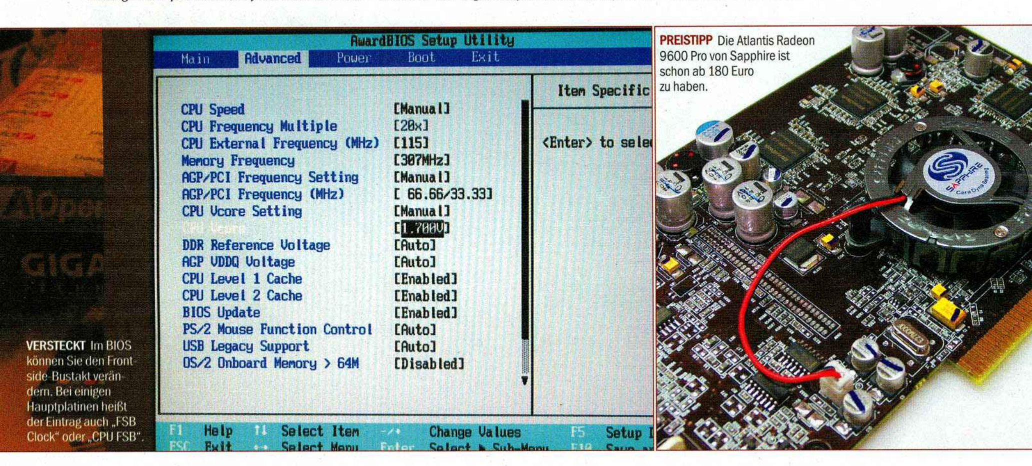
Installieren Sie für wirklich alle Hardware-Komponenten (Mainboard-Chipsatz, Grafikkarte, Soundkarte, Eingabegeräte etc.) die neuesten Treiber? Auf der Microsoft-Webseite (http://www.microsoft.com/games/freelancer/downloads_06.asp) finden Sie auch den Patch für das Spiel. Er ist 1,1 MByte groß und aktualisiert **Freelancer** auf die Versionsnummer 1.1. Anschließend installieren Sie die aktuelle DirectX-Version von unserer Heft-CD-/DVD und, wenn möglich, alle verfügbaren Windows-Patches von www.windowsupdate.com. Sollte sich das Spiel dann immer noch nicht starten lassen, ist es ratsam, das Betriebssystem auf einer leeren Partition der Festplatte neu zu installieren, wenn Sie das nach dem Mainboard-Wechsel nicht schon getan haben.

Verhextes **BIOS**

Seit ich GTA Vice City auf Version 1.1 gepatcht habe, zeigt mein Rechner beim Systemstart statt 1.700 MHz nur noch 1.100 MHz an. Das Gleiche geschieht auch, wenn ich die Systeminformationen über die Eigenschaften des Arbeitsplatzes überprüfe. Was ist genau passiert und wie kann ich es wieder rückgängig machen? Zweite Frage: Vor kurzem kaufte ich mir eine neue Radeon 9600 Pro von Sapphire zusammen mit einer SoundBlaster Live 5.1 von Creative. Nachdem alles installiert und eingebaut war, wollte ich C&C Generäle spielen. Der PC stürzte aber ab. Das gleiche Problem habe ich bei dem Spiel Blitzkrieg und bei DVDs. Merkwürdigerweise funktionieren alle anderen Spiele wie zum Beispiel Black Hawk Down oder Gothic 2 ohne Probleme. Mein Betriebssystem ist Windows XP Professional. Hängt es vielleicht damit zusammen?

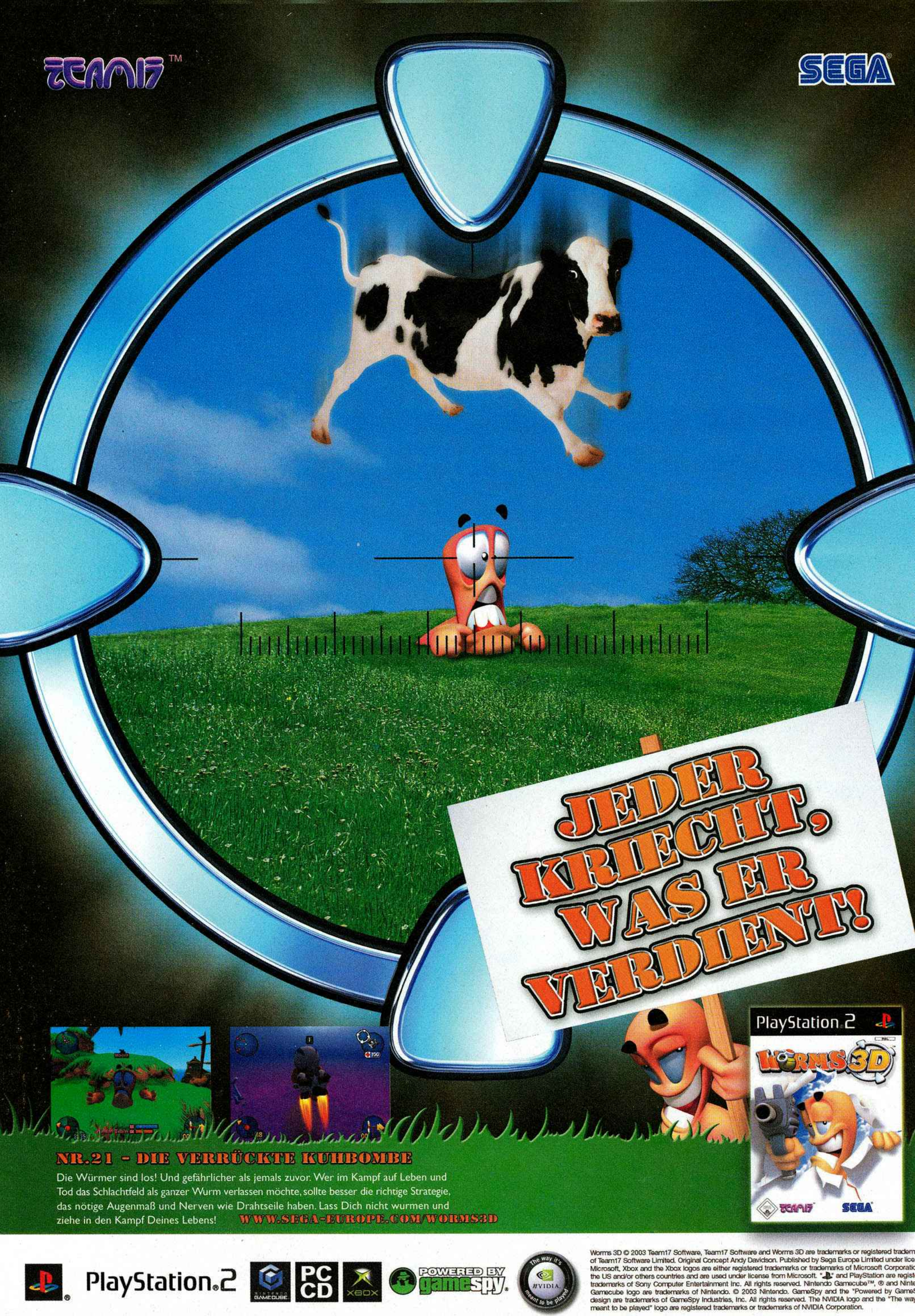
ERIK BRAUN

Offensichtlich ist Ihre Hauptplatine falsch konfiguriert. Drücken Sie beim Neustart die Taste „Entf", um in das BIOS-Menü zu gelangen. Dort stellen Sie unter dem Menüpunkt „Advanced Chipset Features" den Wert für „CPU FSB" (bei einigen BIOS-Versionen heißt dieser Eintrag auch „FSB Clock" oder „CPU External Frequency") auf 133 MHz. Jetzt speichern Sie die Einstellungen und starten den PC neu. Anschließend wird Ihr Rechner wieder mit der richtigen Taktrate laufen. Zu Ihrem zweiten Problem: Die Abstürze können viele Ursachen haben. Eine häufige Fehlerquelle ist der Speicher. Wenn Sie zwei Speichermodule verwenden, sollten Sie probeweise nur eines davon einsetzen. So stellen Sie fest, ob eines der beiden Module defekt ist.



VERSTECKT Im BIOS können Sie den Frontside-Bustakt verändern. Bei einigen Hauptplatinen heißt der Eintrag auch „FSB Clock" oder „CPU FSB".

PREISTIPP Die Atlantis Radeon 9600 Pro von Sapphire ist schon ab 180 Euro zu haben.


TEAM17
SEGA
JEDER KRIECHT, WAS ER VERDIENT!
PlayStation 2
WORMS 3D
TEAM17
SEGA
NR.21 - DIE VERRÜCKTE KUHBOMBE
Die Würmer sind los! Und gefährlicher als jemals zuvor. Wer im Kampf auf Leben und Tod das Schlachtfeld als ganzer Wurm verlassen möchte, sollte besser die richtige Strategie, das nötige Augenmaß und Nerven wie Drahtseile haben. Lass Dich nicht wurmen und ziehe in den Kampf Deines Lebens!
WWW.SEGA-EUROPE.COM/WORMS3D
PlayStation 2
PC CD
XBOX
POWERED BY gamespy
NVIDIA
Worms 3D © 2003 Team17 Software, Team17 Software and Worms 3D are trademarks or registered tradem
of Team17 Software Limited. Original Concept Andy Davidson. Published by Sega Europe Limited under lice
Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporatio
the US and/or others countries and are used under license from Microsoft. " " and PlayStation are regist
trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Nintendo Gamecube™, ® and Ninte
Gamecube logo are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. GameSpy and the "Powered by GameS
design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and the "The wa
meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation.

C

Commandos 3

Manch einer wird sich bei Commandos 3 an eine neue Spielweise gewöhnen müssen. In dem ehemaligen Strategie-Mikado, bei dem taktisches Geschick und Spürsinn für mögliche Lösungen gefragt waren, regiert jetzt stellenweise Hektik und Geballere. Der wahre Experte packt die Keule ... Verzeihung, Maschinenpistole aus.

Grundlagen-Tipps

Ich werde immer ertappt!

Oft brauchen Sie nicht ewig nach einer Lösung zu suchen. Manchmal gibt es keinen idealen Weg. Verwenden Sie in solch einem Fall ruhigen Gewissens die Holzhammermethode, solange dadurch nicht Ihre komplette Mission scheitert. Bereiten Sie Ihren Angriff beispielsweise mit einer Gasgranate vor, die Sie durch eine Tür werfen, und stürmen Sie drauflos. Der Schwerpunkt liegt bei diesem Teil der Serie auf Action.

Wann verwende ich welche Waffe?

Wenn Sie keinen Alarm auslösen dürfen, gehören Erstechen, Umhauen oder Betäuben zu Ihrem Standardrepertoire. Das anschließende Fesseln bei den unblutigen Varianten dauert bisweilen reichlich lange. Beschleunigen Sie es, indem Sie während des Knebelns den Kerl aufheben oder durchsuchen – schon ist er fertig verschnürt. Ziehen Sie Bewusstlose nach Möglichkeit aus. Falls die Opfer befreit werden, rennen sie dann auf Nimmerwiedersehen davon. Ein Schlag hat zwei entscheidende Vorteile gegenüber dem Messer: Er ist leiser und er hinterlässt keine Blutspuren. Falls keine Feinde in Hörweite sind, greifen Sie zum Gewehr oder bemühen den Scharfschützen. Die Pistole taugt höchstens gegen Unbewaffnete oder um eine Tür zu sichern.

Vorgesetzte zuerst!

Attackieren Sie vorzugsweise Offiziere und Spezialleute. Diese krakeelen bei Gefahr lautstark los, alarmieren die Einheiten der gesamten Umgebung und gefährden dadurch unnötig Ihre Mission. Zu allem Übel führen sie Trüppchen an oder hetzen Ihnen Verstärkung auf den Hals. Einmal ihres Anführers beraubt, verstreuen sich die Gefolgsleute ziellos und ergreifen die Flucht.



HINTERHÄLTIG An den Scharfschützen kommen Sie nur schwer ran, selbst von hinten. Schaffen Sie sich erst freie Bahn und krabbeln Sie an der Mauer entlang, bis Sie ihn im Fadenkreuz haben.

Stalingrad

Wie erledige ich den Scharfschützen?

Kriechen Sie hinter der runden Mauer am Brunnen vorbei. Am Rand halten Sie kurz inne. Wenn der Scharfschütze seine Position wechselt, erledigen Sie die Gegner auf dem Platz vor Ihnen. Robben Sie weiter hinter das Haus mit dem Torbogen. An der Flusspromenade holen Sie sich mehr Munition. Erledigen Sie die Soldaten vor dem Zaun und am Maschinengewehr. Wenn Sie an der Mauer vorsichtig entlangkriechen, kommen Sie nah genug an den Scharfschützen ran, um ihn aufs Korn zu nehmen.

Wie beschütze ich General O'Donell?

Ihr Scharfschütze nimmt den Kasten neben dem MG-Nest unter die Lupe. Setzen Sie ihn auf den Kirchturm, mit Blick auf die Brücke. So fangen Sie die erste Angriffswelle ab. Mit den anderen holen Sie sich die Ausrüstung am Marktstand und sammeln die Waffen der Gefallenen ein. So ausgerüstet, tasten Sie sich langsam zur Brücke vor. Sichern Sie diese mit Minen und legen Sie zwei Ihrer Männer davor. Wenn Sie den gegnerischen Scharfschützen erledigt haben, klauen Sie seine Munition und holen Ihren dritten Mann nach. Jetzt halten Sie die Brücke, bis der nächste Auftrag beginnt. Mehr Präzisionsmunition finden Sie auf der Brücke und im Schuppen auf der anderen Seite des Marktplatzes.

Die Flucht

Kämpfen Sie sich bis zum Flugzeug durch. In einer der Kisten liegt eine Bazooka, mit der Sie den Panzerwagen plätten können. Alternativ sprengen Sie ihn mit einer Bombe. In der Box neben dem MG-Nest vor der Brücke besorgen Sie sich die nötigen Dynamitstangen. Steigen Sie ins Flugzeug und harren Sie der Dinge, die da kommen.

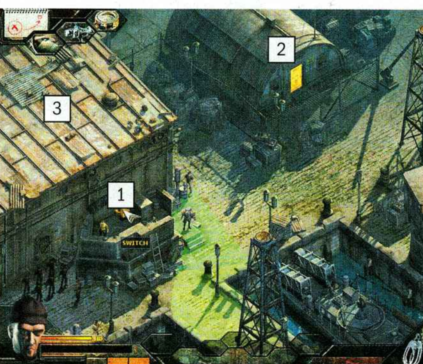
Berlin

Wie breche ich aus?

Schlagen Sie den Wächter und die drei Aufseher k. o. Ihre Kumpanen befreien Sie aus der Nachbarzelle und türmen anschließend in die Kanalisation.



BELEBT Ein möglicher Fluchtweg führt Sie über den Platz. Entweder leistet Ihr Spion gute Vorarbeit oder Sie starten ein Ablenkungsmanöver und geben Fersengeld.



AHNUNGSLOS Den Gestalten am Kai gehen Sie besser aus dem Weg. Öffnen Sie die Schleuse (1) und holen Sie sich die Minen aus dem Schuppen (2) und der Halle (3).

Wie erwische ich den Verräter?

In den Kanälen treffen Sie auf den Spion. An dieser Stelle steigen Sie mit allen Männern nach oben. Den verkleideten Spion lassen Sie eine der Patrouillen betäuben und huschen danach geschlossen durch die Tür am anliegenden Gebäude. Sie bekommen dort Offiziers- und Leutnant-Uniformen. So ausgerüstet, schicken Sie Ihren Spion in den Vorgarten, betäuben die Türsteher und verstecken die nun Gefesselten im Haus. Was noch fehlt, ist die Bombe. Sie liegt auf der Baustelle gegenüber, wird aber durch einen Gestapo-Mann bewacht, der Ihre Tarnung schnell auffliegen lässt. Betäuben Sie ihn, grabschen Sie sich die Sprengsätze und gehen Sie ins Haus zurück. Im Garten legen Sie beide Bomben zwischen die Steinpfeiler auf den Weg zum Haus. Verziehen Sie sich wieder in den Untergrund. Wenn der Verräter aussteigt, zünden Sie die Sprengsätze.

Wie flüchte ich?

Ihr Spion sollte keine großen Probleme haben, bis zum Kübelwagen zu gelangen. Auf dem Hausdach daneben bekommen Sie für ihn Giftnachschub, mit dem Sie den Weg freiräumen. Starten Sie ein Ablenkungsmanöver, um die Wachen vom Platz am Brandenburger Tor wegzulocken. Holen Sie Ihre Truppe durch den Schacht nach.

Saint Avold

Wie infiltriere ich den Bahnhof?

Fast alle Wachen in Ihrer Umgebung fallen auf den gleichen Trick herein. Locken Sie die Burschen mit Zigaretten zu den Kisten und schicken Sie diese mit dem Dieb ins Reich der Träume. In der Hütte sitzt ein Leutnant, den Sie überwältigen müssen. Vor der Tür steigen Sie mit dem verkleideten Spion in den Lastwagen ein und lassen sich ins Herz der Basis fahren. Kurz nachdem die Arbeiter mit dem Ausladen fertig sind, drehen sich die Offiziere um und verschwinden. Nutzen Sie diesen Moment, um in die Fabrikhalle zu schlüpfen. Einen Raum weiter verstecken Sie sich unter der Falltür. Den Dieb, ausgestattet mit einer Soldatenuniform, holen Sie nach. Falls es bei ihm nicht von der Ladefläche aus klappt, klettert er über das Rohr bei den Zelten. Vom baufälligen Haus aus überwinden Sie den Zaun. An den einfachen Soldaten kommen Sie vorbei. Betreten Sie nun zügig die Fabrik. Sobald beide Männer im Versteck sind, war die Mission erfolgreich.

Wie erreiche ich den Zug?

Knüppeln Sie die Wachen im Gebäude nieder. Auf dem Hof beseitigen Sie die zwei Patrouillen hinter der Tür und verstecken sie innen. Erledigen Sie per Spion die Posten auf dem Dach. Das Pärchen auf dem Eisensteg locken Sie nacheinander mit der Zigarettenpackung weg. Am Ende des Zuges steht verdeckt ein Soldat, mit dem Sie gleichermaßen verfahren. Holen Sie den Spion nach und betreten Sie den Zug.

Die Zugfahrt

Wie räume ich die Gleise?

Nehmen Sie den Weg neben Ihnen und versorgen Sie sich aus den Kisten mit Granaten. Damit merzen Sie relativ schnell einige der Soldaten aus. Ziehen Sie den Posten auf dem Wachturm aus dem Verkehr, er pfuscht Ihnen sonst ständig ins Handwerk. Eine gute Position haben Sie auf der Plattform vor dem Schaltwerk. Von dort lösen Sie die Versammlungen bei den Gleisen mit Granaten auf. Wenn Sie freie Bahn haben, fahren Sie den Wagen komplett von den Schienen.

Wie komme ich zum Triebwagen?

Hier zählt fast ausschließlich rohe Gewalt. Anders als die Beschreibung zunächst vermuten lässt, sollen Sie alle Gegner außer Gefecht setzen. Aus dem Panzerwagen am Ende des Zuges stürmt immer wieder Nachschub. Sichern Sie sich dagegen so gut wie möglich ab. Den Rest des Zuges erobern Sie mit billigen Tricks: Locken Sie die Gegner aufs Dach und fangen Sie diese an der Leiter ab. Klettern Sie mit dem Dieb in der Mitte eines Waggons durchs Fenster, falls Sie nicht durch die Türen gelangen. Die fensterlosen Kunstwaggons stürmen Sie von zwei Seiten gleichzeitig. Oder Sie versuchen, die Jungs rauszulocken und mit Uniformen zu verwirren. Im Panzerwagen am Ende des Zuges gibt's zehn praktische Granaten.

Forbach

Wie nehme ich die Burg ein?

Spätestens jetzt gilt der Tipp mit den Offizieren, die hier richtige Krachmacher sind. Die Motorräder fahren nicht gleichzeitig ab, nachdem Sie Alarm ausgelöst haben. Nehmen Sie daher die drei Eingänge separat in Angriff. Haben Sie ein Auge auf die Scharfschützen im Wehrgang und links an der Leiter. Die Motorräder legen Sie mit ein paar Schüssen oder einer Granate lahm. Die Feinde bekämpfen Sie vorzugsweise von den Balkonen und Fenstern aus. Auf dem Gelände liegen jede Menge Granaten, Präzisionsmunition und Sprengsätze herum, Sie sind also gut versorgt.

Wie stoppe ich den Konvoi?

Als erste Amtshandlung schicken Sie die teamfremden Leute in das große Gutshaus mit Balkon. Verminen Sie die Stufen und stellen Sie einen Schützen oben ans Fenster. Die übrigen legen Sie mit Blick auf den Eingang auf den Boden. Als Zweites ziehen Sie sich mit den Commandos aus der Stadt zurück. Vom durchfahrenden Konvoi zerstören Sie nur die voranfahrenden Panzerfahrzeuge. Die eigenen Leute retten Sie, indem Sie in einen der Transporter einsteigen. Zu guter Letzt heißt es wieder: Alles aus dem Weg räumen! Heben Sie sich Munition für den Panzer auf, denn die Karte bietet fast nichts Explosives. Für das Vehikel genügen notfalls auch Molotowcocktails, daneben gezündete Minen oder Granaten. Mit der Bazooka benötigen Sie glatt drei Schuss.

Normandie

Wie vernichte ich den Nachschub?

Legen Sie den Hund mit dem vergifteten Fleisch schlafen. Die Leute in den Baracken rechts macht Ihr Dieb locker mit den Fäusten platt. Greifen Sie sich so viele Sprengsätze und Granaten wie möglich. Geben Sie dem Dieb auch Explosivmaterial mit oder sprengen Sie das Munitionslager erst zum Schluss. Spicken Sie flugs den Pfad an Ihrer Ausgangsposition mit Dynamitstangen und legen Sie sich zusätzlich mit der Bazooka auf die Lauer. Der Befehl zur Abfahrt kommt prinzipiell, nachdem Sie das Munitionslager unter Ihre Kontrolle gebracht haben. Die Truppentransporter erledigen Sie mit einem Schuss, die Panzer jagen Sie hoch. Zwar gibt es einen zusätzlichen Fluchtweg. Dennoch rollen genügend Fahrzeuge an Ihnen vorbei. Zum Abschluss knöpfen Sie sich die Gastanks neben dem Wachturm vor.

Wie versenke ich die Schiffe?

Gehen Sie unbemerkt vor, bei Alarm entdeckt man Sie sofort. Leichen versenken Sie im Hafenbecken. Eine magnetische Bombe und ein weiteres Messer besorgen Sie sich aus der Baracke hinter dem Zaun. Die drei Soldaten beseitigen Sie unbemerkt mit dem Messer. So bewaffnet, schlagen Sie sich bis zum Podest mit dem Schalter durch. Die zweite Bombe rostet gut bewacht im Kabuff in der Halle daneben vor sich hin.

Wie erledige ich die Artillerie?

Robben Sie langsam vorwärts. Die Sandsäcke bieten Ihnen guten Sichtschutz. Falls doch mal ein virtueller Feind drüber weglugt, legen Sie ihn um. Heben Sie erst mal eine Stellung aus, versorgen Sie sich mit Munition und nehmen Sie die nächste in Angriff. Achten Sie auf die Minen hinter dem Stacheldraht! Der Schacht links führt Sie unbeschadet in die Anlage. Nun gilt es, die beiden hintersten Bunker links und rechts außen zu erobern. Die Aufgabe schafft der Green Beret fast komplett allein. Die Soldaten lassen Sie als Unterstützung die gut verteidigten Bunker stürmen.

ANSGAR STEIDLE



AUFPASSER Stellen Sie einen Posten hinter das Fenster im ersten Stock. Die anrückenden Truppen raffen das nicht und tappen ahnungslos in die Falle.



SCHLEICHWEG Den Haupteingang haben die Verteidiger Ihnen mit Stacheldraht und Minen versperrt. Der unscheinbare Kanal führt Sie dagegen sicher in die Anlage.


ufo
aftermath

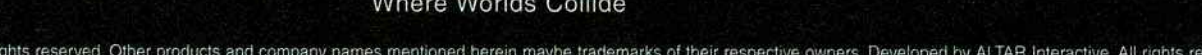



ALIENS, MUTANTEN, TRANSGENETISCHE. SEIT DEM 26. SEPTEMBER 2003 AUF DIESEM PLANETEN.
WWW.UFO-AFTERMATH.COM

VIDIS
www.vidis.com

ALTAR

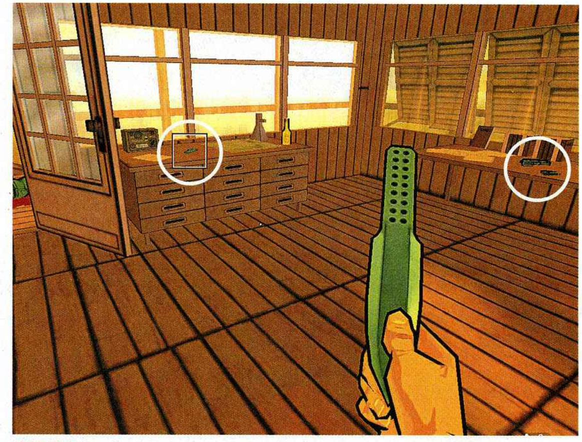
CENEGA
www.cenega.com
Where Worlds Collide

16
usk
PC CD ROM

© 2003 CENEGA Publishing. All rights reserved. Other products and company names mentioned herein maybe trademarks of their respective owners. Developed by ALTAR Interactive. All rights reserved.


FÜR EINEN FEUERKRIEGER GIBT ES EIN
SCHLIMMERES SCHICKSAL ALS DEN TOD...
WARHAMMER
40,000
FIRE WARRIOR
PC CD-ROM
PlayStation 2
WITH NETWORK PLAY
POWERED BY gamespy
Kuju
PlayStation 2
PC CD-ROM
THQ
www.firewarrior.com
www.thq.de

XIII

Unsere Komplettlösung begleitet Sie auf der Suche nach der wahren Identität von XIII. Schwierige Abschnitte und Endgegner stellen für Sie, dank unserer Tipps, kein Problem dar. Selbstverständlich weisen wir Sie auf versteckte Waffenkammern und Munitionslager hin.



ERSTE HILFE Bevor Sie die Flucht antreten, durchsuchen Sie das Haus der Rettungsschwimmer. Auf den Tischen finden Sie einen Schlüssel für die Vordertür sowie eine Pistole samt Munition.

Strand

Direkt vor der Tür steht einer der Kerle mit einem MG – ziehen Sie sich deshalb zunächst in den hinteren Raum des Hauses zurück. Schnappen Sie sich die Waffen, die Munition und den Schlüssel. Achten Sie auf den Angreifer, der zur Hintertür hereinkommt. Beim Auto laufen Sie hinter die Hütten, wo Sie dem Gangster den Wagenschlüssel abnehmen.

Bank

Begeben Sie sich nach links zum ersten Schalter und folgen Sie dem Bankangestellten zum Tresorraum. Dort schnappen Sie sich den Koffer aus Ihrem Schließfach. Nach dem kurzen Flashback gehen Sie vor der Explosion in Deckung und steigen danach durch das Loch in der Wand. Schleichen Sie hinter den Wachmann und schicken Sie ihn mit einem Handkantenschlag ins Reich der Träume. Arbeiten Sie sich zum Büro des Direktors vor. Auf der anderen Seite des Büros finden Sie die Bibliothek. Hier gehen Sie auf der rechten Seite an der Wand entlang, bis Sie einen kleinen Tisch erreichen. Über diesem Tisch liegt ein Lüftungsschacht, durch den Sie in den nächsten Abschnitt gelangen. Jetzt nehmen Sie die Frau als Geisel. Packen Sie die Magnetkarte ein, die Sie auf dem Tisch entdecken, öffnen Sie die Tür und gehen Sie nach rechts zum Aufzug. Verschonen Sie die Sicherheitsleute und sparen Sie sich die Munition für die Gangster, die das Gebäude stürmen. Verlassen Sie diesen Bereich durch die Tür beim Treppenhaus. Über die Feuerleiter geht's nach unten.

FBI-Gebäude

Verlassen Sie den Raum und schleichen Sie nach rechts. Den Stuhl nehmen Sie in die Hand und schlagen das Gitter des Schachts ein. Nachdem Sie das zweite Gitter zertrümmert haben, rennen Sie schleunigst zur Tür, um den Agenten, der soeben den Raum betritt, unschädlich zu machen. Der zweite Agent leistet keinen Widerstand. Am Ende des Gangs öffnen Sie die kleine Tür, erledigen den Wächter und zerstören die Kisten, die vor dem Schacht stehen. Sie haben jetzt die Wahl, entweder in den nächsten Lüftungsschacht zu kriechen oder gegen die Söldner zu kämpfen. Über beide Wege gelangen Sie auf das Dach, wo Sie von der mysteriösen Frau erwartet werden.

Major Jones

Nach der Unterhaltung geht's aufs Dach. Sobald Sie beschossen werden, ziehen Sie sich hinter das kleine Häuschen zurück und nehmen das Gewehr entgegen. Nachdem Sie die Gefahr gebannt haben, seilen Sie sich ab und sichern die Gegend. Die Feuerleiter führt Sie nach oben. Folgen Sie weiterhin Major Jones. Nachdem in der Zwischensequenz die Wand gesprengt wurde, stürmen Sie nach draußen und erledigen die Angreifer. Achten Sie auf den Söldner, der mit einer Bazooka bewaffnet ist. Im Gebäude auf der rechten Seite finden Sie die Schalttafel für das Sicherheitssystem, die Sie mit einem kräftigen Schlag zertrümmern. Nach dem Kampf steigen Sie in den Hubschrauber.

Emerald Base - Brücke

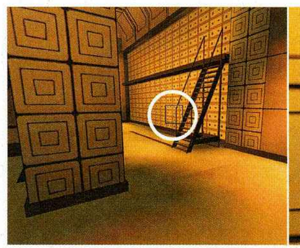
Folgen Sie dem Pfad und erledigen Sie die Wachen am Eingang. In dem Pförtnerhaus finden Sie gleich zwei Medipacks. Weiter geht's über die breite Straße. Beim großen Haus folgen Sie dem Kampflärm und säubern die Halle. Auf der oberen Ebene stellen Sie die Stromversorgung wieder her, indem Sie den Schalter betätigen. Fahren Sie nun die Brücke aus und rennen Sie zur anderen Seite. Nachdem Sie alle Wachen beseitigt haben, klettern Sie über die Kisten auf das große Haus. Mit dem Haken ziehen Sie sich nach oben und infiltrieren die Basis durch den Lüftungsschacht.

Emerald Base - Dach

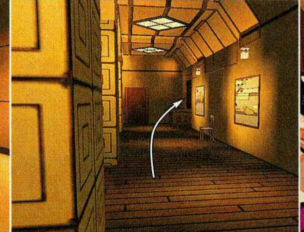
Schleichen Sie zunächst in das Kistenlabyrinth auf der linken Seite. Außerhalb der Baracke finden Sie zwei Gegner, die Sie am besten mit dem Sturmgewehr ausschalten. Die Kerle in der Baracke stellen Sie mit der Shotgun ruhig. Hier befindet sich auch der erste Stromkasten. Beachten Sie, dass es nicht damit getan ist, das Gitter zu zerstören – die Konstruktion selbst muss auch demoliert werden. Beim großen Tor finden Sie ein kleines Häuschen, in dem Sie den zweiten Stromkasten entdecken. Kehren Sie jetzt zum Startpunkt zurück. Laufen Sie an der Wand entlang und knacken Sie das Türschloss. Auf der anderen Seite nehmen Sie die Armbrust in die Hand und schleichen nach links. Rücken Sie allerdings nicht zu weit vor und warten Sie ab, bis die Soldaten erscheinen. Jetzt können Sie einen nach dem anderen per Schuss in die Pixelbirne unschädlich machen. Durchsuchen Sie die einzelnen Baracken. In der hintersten Soldatenunterkunft erledigen Sie die zwei Wachposten und zerstören Schalttafel Nummer 3. Außen steht eine kleine Zelle, in der die letzte Tafel versteckt ist. Vom großen Tor aus gehen Sie nach rechts und öffnen die Tür. Oberhalb der Leiter wartet ein letzter Gegner auf Sie. Seilen Sie sich zur Plattform ab und kriechen Sie durch den Schacht.

Carringtons Zelle

Nach der Unterhaltung betreten Sie den Raum. Öffnen Sie die Tür und locken Sie die Gegner mit ein paar Schüssen an. Zahlreiche



BOMBE Ihr Schließfach befindet sich in der hintersten Reihe des Tresorraums. Gehen Sie in Deckung.



LÜFTUNGSSCHACHT Verlassen Sie die Bibliothek durch die Luke im Eck des Zimmers.



ABGESCHIRMT Mit der Geisel als Schutzschild gelingt es Ihnen, den Aufzug zu erreichen.



Wachen stürmen herbei und versuchen, Ihnen das Lebenslicht auszupusten. Nach dem Gefecht fahren Sie mit dem Aufzug ins nächste Stockwerk. Halten Sie sich so lange links, bis Sie den nächsten Aufzug erreichen. Daneben erklimmen Sie den Kistenstapel und klettern durch die Luke. Am oberen Ende der Leiter geht's zum nächsten Gitter weiter. Machen Sie den Enterhaken bereit und seilen Sie sich ab, sobald der Durchgang frei ist. Unten kümmern Sie sich um die beiden Soldaten und eilen durch die kleine Tür. Stecken Sie die Magnetkarte ein und verlassen Sie den großen Raum durch die Doppeltür. Schlagen Sie sich auf die andere Seite des Korridors durch und öffnen Sie das Tor. Jetzt folgen Sie dem Verlauf der Gänge, bis Sie die kleine Rumpelkammer erreichen. Über die Kisten klettern Sie zum Lüftungsschacht. Der Weg nach rechts ist lang und endet in einer Sackgasse – allerdings werden Sie für diese Kriechaktion mit einem Medipack und einem Helm belohnt. Befreien Sie Carrington und helfen Sie ihm bei der Flucht. Wenn Sie rechts abgebogen sind und sich der Weg erneut teilt, entscheiden Sie sich für die linke Abzweigung.

Cable Car Station

Erledigen Sie die Gegner außerhalb und innerhalb des Komplexes. In der Eingangshalle der Seilbahnstation laufen Sie durch die Tür auf der rechten Seite. Hinter einer weiteren Tür finden Sie den Soldaten, der die Schlüsselkarte bei sich trägt. Mit dieser Magnetkarte verlassen Sie das Gebäude und laufen zu dem kleinen Haus. Im Inneren finden Sie die fehlende Sicherung. Verlassen Sie den Raum und bleiben Sie dicht beim General. Nachdem Sie die drei Feinde ruhig gestellt haben, gehen Sie in den Raum zurück, in dem Sie dem Soldaten die Karte abgenommen haben. Dort setzen Sie die letzte Sicherung ein. Begeben Sie sich jetzt in den gegenüberliegenden Teil der Station und steigen Sie die Stufen hinauf. In dem kleinen Kontrollhäuschen legen Sie den Schalter um und eilen zur Seilbahn.

Cable Car

Erledigen Sie die drei Soldaten mit dem Distanzgewehr und klettern Sie anschließend auf das Dach der Gondel. Seilen Sie sich ab und beschützen Sie Carrington. Die Raketenwerfer sind die größte Bedrohung – kümmern Sie sich deshalb unbedingt zuerst mit dem Präzisionsgewehr um diese Jungs. Der Rest ist Routine. Sobald Sie den Helikopter erreicht haben, bemannen Sie das stationäre MG und halten Ihren Verbündeten den Rücken frei.

Kellownee Lake

Folgen Sie einem der beiden Wege. Hier gibt es nichts außer jeder Menge Gegnergruppen. Ihr Ziel ist es, den Wasserfall zu erreichen. Das Wasser ist dort warm genug, um auf die andere Seite des Flusses zu schwimmen. Gleich nach der kleinen Rampe eilen Sie nach rechts. Nach der kurzen Zwischensequenz sind Sie von mehreren Feinden umgeben. Verschanzen Sie sich sofort hinter dem Baum und erledigen Sie die Kerle. Passieren Sie den Wasserfall und eilen Sie in Richtung Hütte.

Kellownee Versteck

Nachdem Sie die Hütte betreten und sich die Zwischensequenz angesehen haben, schnappen Sie sich die Gegenstände aus dem Regal. Untersuchen Sie jetzt die Holzbank – deren Sitzfläche lässt sich nach oben klappen. In dem Fach finden Sie eine M60, mit der Sie gleich ordentlich aufräumen. Am sichersten ist es, im Gebäude zu bleiben und aus den Fenstern zu feuern. Halten Sie so lange aus, bis der Hubschrauber erscheint, und erledigen Sie die beiden Kerle, die darin sitzen. Sobald die Hintertür freigesprengt wurde, flüchten Sie vor den Feinden.

Plain Rock

Folgen Sie den Wächtern und unternehmen Sie zunächst keine Fluchtversuche. In dem Waschraum stehen glücklicherweise einige Flaschen und Besen herum, womit Sie die beiden Wächter k. o. schlagen können. Mit dem Schlüssel öffnen Sie die Abstellkammer und klettern in den Lüftungsschacht. Bevor Sie das nächste Gitter einschlagen, holen Sie sich die Wurfmesser und bringen den singenden Wächter zum Schweigen. Danach schnappen Sie sich die Pistole und kümmern sich um das restliche Gefängnispersonal. Der Hauptweg führt Sie wieder zu den drei Türen, über die Sie die Waschräume erreichen. Entriegeln Sie die Tür auf der linken Seite. In den Seitenräumen der runden Halle finden Sie ein Medipack und ein Präzisionsgewehr. Mit dem Aufzug erreichen Sie den Hof der Anstalt. Erledigen Sie die Wachleute und arbeiten Sie sich zur Tür auf der linken Seite vor. Vorsicht: Dahinter lauert ein Wächter. Passieren Sie die Todeszellen und kriechen Sie durch den engen Schacht. Die Leiter führt Sie nach unten.

Doc Johansson

Schleichen Sie bis zum Überwachungsraum vor. Dort schnappen Sie sich einen Stuhl und warten ab, bis der Wächter auftaucht. Achten Sie auf die Schrittgeräusche. Stürmen Sie aus Ihrem Versteck und schlagen Sie den Wächter nieder. Jetzt nehmen Sie die Magnetkarte, die neben dem Fenster liegt, an sich und erforschen die Anstalt. Machen Sie die Wächter im Eingangsbereich unschädlich und gehen Sie durch die großen Glastüren. Begeben Sie sich in die Leichenschauhalle. Über dem großen Regal liegt ein Lüftungsschacht. Diesen Schacht erreichen Sie, indem Sie einige der Schubladen herausziehen und dadurch eine Treppe erschaffen. Am Ende des Tunnels brechen Sie durch die Decke. Der Doktor sollte kein Problem darstellen. Laufen Sie seitwärts, um den Messern auszuweichen, und halten Sie den Doktor auf Distanz, damit er Ihnen kein Serum in die Venen donnern kann. Nach dem Kampf öffnen Sie den Safe und befreien die Krankenschwester. Nehmen Sie die Frau als Geisel und folgen Sie dem Hauptkorridor, um den Eingangsbereich zu betreten. Dort warten Sie, bis der letzte Wächter die Eingangstür geöffnet hat.

Canyon

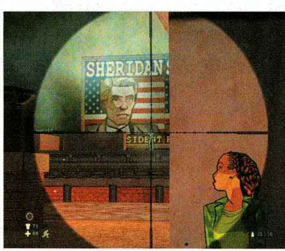
Hinter der ersten Biegung benötigen Sie den Enterhaken, um weiterzukommen. Nachdem Sie den kleinen Tunnel passiert haben, erledigen Sie die Typen im Helikopter. Weiter geht's über die Stahlseile und den Felssims. Sobald Sie den kleinen Hügel erreicht haben, stehen Sie einer großen Zahl von Gegnern gegenüber. Granaten bereinigen diese Situation schnell und unkompliziert. Das letzte Stahlseil führt Sie zur Mine. Darin biegen Sie zuerst nach links ab. Zerschlagen Sie die Bretter und rüsten Sie sich dann mit dem Scharfschützengewehr aus. Erledigen Sie die vier Gegner aus der Distanz, wobei der Bazookaträger sein bleiernes Präsent zuerst bekommt. Danach folgen Sie dem Canyon und erledigen alle auftauchenden Gegner auf die gleiche Weise. Nachdem Sie den letzten Bazookasoldaten ausgeschaltet haben, geht's mit dem Enterhaken nach oben auf den Felssims. Ein Stück weiter hinten können Sie mit einem Sprung die andere Seite des Canyons erreichen. Hier geht's wieder nach unten. Nachdem Sie die Gegend gesichert haben, klettern Sie an der Leiter nach oben zu den Ruinen. Dort greifen Sie erneut zum Präzisionsgewehr. Im hinteren Bereich der Ruinen zerbrechen Sie die Bretter, die den kleinen Durchgang blockieren.

Sewage

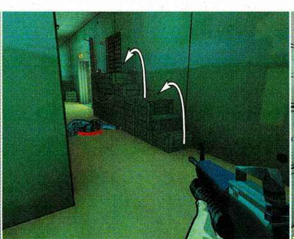
Tauchen Sie nach links, bis Sie das Abwasserrohr entdecken. Holen Sie noch einmal Luft und schwimmen Sie in die Basis. Nachdem die Wachposten verschwunden sind, ziehen Sie sich mit dem Enterhaken aus dem Wasser. Weiter geht's nach rechts, wo Sie den Schalter am Kontrollpult umlegen. Jetzt erscheint ein Soldat, dem Sie mit einem Stuhl einen Scheitel ziehen. Tauchen Sie in das gebogene Rohr und schwimmen Sie geradeaus. Der Tauchgang ist recht lang, aber Sie erreichen das andere Ende, ohne zu ertrinken. Mit der Armbrust schießen Sie die beiden Wachposten von den Brücken. Hangeln Sie sich von Sims zu Sims, bis Sie den Zaun erreichen. Jetzt laufen Sie am Zaun entlang und zerstören das Gitter.

SPADS Camp

Im Umkleideraum finden Sie einen Schalldämpfer für Ihre 9-mm-Pistole. Verlassen Sie die Baracke und schleichen Sie sofort nach rechts hinter das Haus. Von dort aus können Sie sämtliche Gegner mit der Armbrust erledigen. Vergessen Sie nicht den Soldaten, der auf dem Turm Ausschau hält. Weiter geht's in die Lagerhalle, wo Sie dem nächsten Soldaten begegnen. Im nächsten Abschnitt finden Sie



UND TSCHÜSS Schnappen Sie sich das Präzisionsgewehr und verlassen Sie das Dach per Enterhaken.



HÜPFBURG Klettern Sie über die Kisten zum Lüftungsschacht – dahinter befindet sich der Kontrollraum.



SPRUNGEINLAGE Damit Sie den Lüftungsschacht erreichen, müssen Sie einige Schubladen herausziehen.

drei Gegner vor, die Sie ohne viel Aufwand ausschalten. Nachdem Sie den nächsten Korridor hinter sich gelassen haben, schleichen Sie nach links hinter die Häuser. Auch auf dem weiteren Weg müssen Sie nicht sonderlich vorsichtig sein. Achten Sie nur darauf, dass keiner der Gegner den Alarmknopf betätigt. Auf dem Zeltplatz des Colonels erledigen Sie den Wachposten auf dem Turm. Greifen Sie dafür zur Armbrust. Danach bekommt der zweite Wächter seinen Bolzen ab. Auf leisen Sohlen gehen Sie nun in das sandfarbene Zelt und biegen nach rechts ab, um ein Dokument zu schnappen. Weiter links kriechen Sie durch das kleine Loch in den Hauptraum, um die Wanze am Telefon zu befestigen. Jetzt ist Eile geboten: Schlüpfen Sie erneut durch das Loch und beseitigen Sie die beiden Wachen vor dem Zelt mit der gedämpften 9-mm-Wumme. Sorgen Sie dafür, dass die drei Neuankömmlinge keine einzige Leiche sehen, andernfalls schlägt die Mission sofort fehl. Nach der Unterhaltung schleichen Sie in das Zelt und nehmen die Schlüsselkarte an sich. Erledigen Sie die beiden letzten Wachposten und betreten Sie den nächsten Abschnitt. Bevor Sie diesen Platz stürmen, schalten Sie den Typ auf dem Turm aus und kümmern sich um den Soldaten im Wachhäuschen. Im Gebäude platzieren Sie die Bombe an der gelben Markierung.

McCall

Flüchten Sie aus der Basis und nutzen Sie während der Feuergefechte die Kisten als Deckung. Nummer 11 bereitet Ihnen kaum Schwierigkeiten. Nachdem Sie ihn aus dem Weg geräumt haben, durchsuchen Sie seine Überreste nach dem Schlüssel für die U-Boot-Station. Anschließend laufen Sie zu dem großen Tor und biegen nach rechts ab, sobald Sie den Zaun passiert haben. Durch die kleine Tür gelangen Sie zum U-Boot.

U-Boot-Station

Folgen Sie dem Verlauf der Gänge und ballern Sie sich den Weg frei. Schalten Sie die vier gepanzerten Soldaten aus und kriechen Sie anschließend durch den Lüftungsschacht. Mit dem Haken gelangen Sie nach oben. Eliminieren Sie die zwei Soldaten und ziehen Sie sich an dem hinteren Haken nach oben. Schwingen Sie so, dass Sie die Plattform erreichen, auf der Kisten stehen. Dort betreten Sie den nächsten Schacht. Steigen Sie die Stufen hinauf und folgen Sie dem Weg. Nachdem sich das Tor geschlossen hat, geht's nach rechts weiter. Kümmern Sie sich um die Wachen und laufen Sie durch die geöffnete Tür. Dort entriegeln Sie die Tür auf der rechten Seite. In der großen Lagerhalle bewegen Sie sich fast ausschließlich mit dem Enterhaken fort. Alle Abseilpunkte sind an der Decke verteilt. Ihr Ziel ist der Lüftungsschacht auf der rechten Seite. Beim letzten Haken, über den Sie die drei dunklen Rohre erreichen, müssen Sie darauf achten, dass Sie nicht pendeln. Seilen Sie sich aus dem Schacht ab. Beim U-Boot lassen Sie Ihre Waffen sprechen. Weiter geht's auf die rechte Seite. Dort schwimmen Sie zur Leiter und steigen durch die Luke.

U-Boot

Greifen Sie zur 9-mm-Pistole und gehen Sie durch die Tür auf der rechten Seite. Steigen Sie die Leiter nach unten und beseitigen Sie den Wächter, der Ihnen unter der nächsten Leiter auflauert. Springen Sie allerdings nicht nach unten, sondern öffnen Sie die Tür auf der rechten Seite. Über Ihnen halten sich einige Gegner auf. Schleichen Sie nur auf die andere Seite, wenn die Soldaten Ihnen den Rücken zukehren. Um die Leute, die sich auf derselben Ebene wie Sie befinden, kümmern Sie sich mit der 9-mm-Pistole. Nachdem Sie den ersten Wachposten überwunden haben, ist Tempo gefragt. Stürmen Sie in den nächsten Gang und erledigen Sie den Mechaniker, solange der Soldat mit dem Kapitän spricht. Während der Unterhaltung wird der Wächter nicht auf Sie aufmerksam. Gehen Sie weiter durch den Gang und klettern Sie die Leiter nach oben. Nach der Zwischensequenz an der Brücke benutzen Sie das Funkgerät. Laufen Sie nun bis zur Offizierskabine, wo Sie sich hinter dem Vorhang verstecken. Nach der Zwischensequenz eilen Sie zur Luke zurück und klettern die zweite Leiter nach unten. Von dort aus arbeiten Sie sich bis zum Torpedoraum vor, wo Sie Nummer 7 zu einem Tänzchen herausfordert. Nehmen Sie ihm den Schlüssel ab und klettern Sie wieder nach oben. In der Kabine des Kapitäns finden Sie den Schlüssel für die Torpedos.

Sabotage

Steigen Sie aus dem Wasser und ballern Sie sich bis zur Leiter durch. Ihr Ziel ist der Generator auf der obersten Ebene. Legen Sie dort den Hebel um und springen Sie auf den Kran. Von dort aus schwingen Sie sich mit dem Enterhaken zum Kontrollhaus hinüber. Rüsten Sie sich aus und betätigen Sie den roten Knopf auf dem Pult. Jetzt springen Sie ins Wasser und bringen den Sprengstoff an der Schiffsschraube an. Nach der Explosion tauchen Sie auf die andere Seite des Beckens und verlassen den Abschnitt durch die Rohre.

Quay 33

Wieder ein simpler und linearer Ballerabschnitt. Die meisten Ihrer Probleme lassen sich mit der Armbrust aus der Welt schaffen. Über den Pier erreichen Sie den Kontrollturm – dort müssen Sie den Knopf drücken. Durch das Loch gelangen Sie in die nächste Lagerhalle. Klettern Sie die Leiter nach oben und schnappen Sie sich den Raketenwerfer. Auf der anderen Seite des Hangars, in dem der Helikopter steht, klettern Sie die Leiter hinauf. In dem kleinen Raum nehmen Sie die Magnetkarte vom Tisch und klettern nach unten. Unter dem Steg finden Sie die verriegelte Tür, zu der die Magnetkarte passt. Zücken Sie Ihren Raketenwerfer und nehmen Sie den Helikopter aufs Korn. Solange der Hubschrauber mit dem MG feuert, bleiben Sie in Deckung. Erst wenn Ihr Gegner die Raketen abfeuert, schwebt er regungslos in der Luft und Sie können einen Treffer landen. Für den Fall, dass Ihnen die Munition ausgeht, erforschen Sie den Kampfplatz – hier finden Sie Nachschub.

Bristol Suits Hotel

Lassen Sie keine Wächter auf den Korridoren liegen. Verstecken Sie deren Körper in den Nebenräumen. Ihr Weg führt Sie nach links durch die Doppeltür. Verlassen Sie den Umkleideraum und betreten Sie das angrenzende Zimmer. Dort finden Sie ein Regal, in dem der gesuchte Schlüssel hängt. Setzen Sie Ihren Weg fort und erledigen Sie den letzten Wächter, bevor Sie Raum 41 betreten. Folgen Sie dort den Anweisungen. Nachdem Sie entdeckt wurden, verlassen Sie das Zimmer und biegen nach rechts ab. Bei der Gabelung geht's nach rechts. Gehen Sie durch die erste Tür auf der linken Seite und öffnen Sie den Kasten. Nachdem Sie den Hebel umgelegt haben, stehen die Aufzüge still. Eilen Sie zu der Doppeltür und folgen Sie dem FBI-Agenten. Nun laufen Sie zurück zum Fahrstuhlschacht und klettern die Leiter hinauf. Am Ende des Schachts betreten Sie den Raum und brechen durch den Glasboden. Sobald die beiden Feinde erledigt sind, öffnen Sie die Tür und verfolgen den anderen Verschwörer.

Kloster

Vom Startpunkt aus gehen Sie nach links und arbeiten sich durch das helle Gestrüpp. Folgen Sie dem Verlauf der Gänge und erledigen Sie die Gegner mit Wurfmessern oder der 9-mm-Pistole. Tauchen Sie in den kleinen Teich und schwimmen Sie auf die andere Seite des Tors. An der Wasseroberfläche warten zwei Gegner, die Sie schleunigst erledigen müssen. Ein paar Latten wurden aus dem Zaun gebrochen. Durch diese Lücke gelangen Sie auf einen Felssims, auf dem Sie entlangbalancieren. Schleudern Sie den Enterhaken auf den grünen Ring, um die andere Seite zu erreichen. Dort schieben Sie die hellen Blätter beiseite. Die fünf Wächter versorgen Sie jeweils mit einer Portion Blei. In der Kapelle stellen Sie sich hinter den Altar und feuern so lange auf das Kreuz, bis das monströse Teil umfällt und die Bodenplatte durchschlägt. In dem neuen Abschnitt warten Sie, bis die Unterhaltung zu Ende ist, und ballern sich dann durch das Gebäude. Stellen Sie sicher, dass keiner Ihrer Gegner den Alarm auslösen kann. Wenn Sie den Kerl mit dem Schlüssel erledigt haben, verlassen Sie den Korridor durch die Tür und eilen die



DICKES DING Im Stauraum der alten Holzbank lagert ein mächtiges Maschinengewehr.



ÜBERRASCHUNG An den markierten Stellen erscheinen die Gegner, die Sie sofort aufs Korn nehmen.



LEISETRETER Sobald der Wächter in die andere Richtung blickt, können Sie zur Tür schleichen.



Treppe hinauf. Hinter dem Gitter finden Sie in einer der Schreibtischschubladen die Magnetkarte. Laufen Sie nun an die Stelle zurück, an der Sie den Schlüssel gefunden haben. Dort entriegeln Sie die Sicherheitstür mit der Schlüsselkarte. Nehmen Sie jetzt ein MG zur Hand und stellen Sie die beiden Feinde ruhig. In der kleinen Kammer müssen Sie auf die Wand gegenüber der Tür zulaufen. Dort finden Sie drei helle Steine. Drücken Sie auf den obersten Stein, um ein Geheimfach zu öffnen. Mit dem neuen Gegenstand kehren Sie in den angrenzenden Raum zurück. Achtung: Hier befinden sich wieder zwei Wachen! Nachdem Sie die beiden erledigt haben, setzen Sie den Gegenstand aus dem Geheimfach in die Steinskulptur ein.



FINALER KAMPF Der Endgegner ist ein harter Brocken. Machen Sie sich über die herabfallenden Soldaten her und nehmen Sie deren Munition, Schutzwesten und Medipacks an sich.

Verschwörung

Am Ende der Treppe gehen Sie in gewohnter Manier vor. Sobald Sie den Korridor erreichen, an dessen Ende sich eine Doppeltür befindet, biegen Sie nach links ab und kämpfen sich durch den Glockenturm. Nach der Versammlung befestigen Sie den Enterhaken an der riesigen Glocke und seilen sich ab. Unten angekommen, erledigen Sie die Kapuzenmänner und eilen durch die kleine Tür auf der linken Seite. Flüchten Sie über die Felsen und halten Sie sich die Gegner vom Leib. Erledigen Sie die Kerle in den Hubschraubern am besten mit dem MG. Den letzten Feind müssen Sie mit der Armbrust aufs Korn nehmen.

Geheime Militärbasis

Folgen Sie zunächst den Anweisungen der Soldaten. Nachdem Sie verabschiedet wurden, warten Sie, bis der Soldat verschwunden ist, und betreten anschließend den Umkleideraum. Sie dürfen vorerst keinen der unschuldigen Soldaten erschießen. Setzen Sie die GIs stattdessen mit einem gezielten Handkantenschlag oder mithilfe eines Stuhls außer Gefecht. Öffnen Sie die Doppeltür mit dem Dietrich und erledigen Sie den Wachposten am Empfang des Ganges. Nehmen Sie die Schlüsselkarte mit und betätigen Sie den roten Knopf. Mit der Magnetkarte öffnen Sie die Panzertür und steigen danach die Treppen hinunter. Mithilfe der kleinen Fenster am oberen Bildschirmrand lassen sich die Gegner leicht überrumpeln. Achten Sie auf die Schritte und stürmen Sie in einem günstigen Moment aus Ihrem Versteck. Beim nächsten Kontrollraum drücken Sie auf den roten Knopf, um den Weg zum Aufzug freizugeben. Auf der nächsten Etage schleichen Sie sich nach rechts und öffnen die erste Tür auf der linken Seite. Warten Sie ab, bis Ihr nächstes Opfer im Umkleideraum verschwindet, und folgen Sie ihm. Verlassen Sie diesen Raum und gehen Sie nach rechts. Gleich hinter der ersten Tür wartet der nächste Gegner. Laufen Sie geduckt, damit Sie nicht entdeckt werden. Schalten Sie die nächsten beiden Wachposten aus. Verstecken Sie alle vier bewusstlosen Soldaten in der Dusche des Umkleideraums. Sobald Sie auf den fünften Soldaten treffen, warten Sie ab, bis dieser vor dem Kaffeeautomat steht, und schlagen Sie ihn dann k. o. Schleppen Sie den Körper in die Toilette, die Sie gleich bei der Säule finden. Anschließend verstecken Sie sich hinter dem Pfeiler und gehen in die Hocke. Nach der Unterhaltung fallen Sie dem ankommenden Soldaten in den Rücken und kümmern sich anschließend um den letzten Wachposten. Weiter geht's nach links durch die Tür. Unten arbeiten Sie sich bis zur Waffenkammer vor und rüsten sich aus.

Nummer 3

Danach begeben Sie sich in den Konferenzsaal, wo Sie sich erneut gegen jede Menge SPADS behaupten müssen. Nachdem Sie Nummer 3 erledigt haben, öffnen Sie die Tür mit dem Schlüssel und warten ab, bis der Präsident zusammenbricht. Drücken Sie den roten Knopf und schultern Sie den alten Mann. Nachdem Sie durch die Sicherheitstür gelaufen sind, legen Sie den Präsidenten auf den Boden und sichern zunächst die Gegend. Sobald die Zwischensequenz zu Ende ist, erscheinen auf dem oberen Korridor drei weitere Gegner. Hinter der Tür auf der rechten Seite befinden sich drei weitere Feinde. In den Räumen, die sich in diesem Nebenkorridor befinden, können Sie Munition, eine Schutzweste und ein Medipack einsacken. Danach schleppen Sie den Präsident zum Aufzug und legen ihn ab.

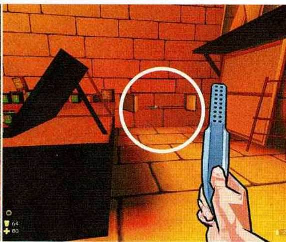
Total Red

Gehen Sie durch die Tür auf der linken Seite und plündern Sie das Waffenlager. Jetzt räumen Sie in der Kommandozentrale auf und steigen die Leitern empor. Nach der Zwischensequenz nehmen Sie die Magnetkarte an sich und befreien die Geiseln. Im nächsten Abschnitt steigen Sie auf die Plattform und legen den Hebel um. Sobald die Plattform anhält, nehmen Sie den Enterhaken zur Hand und schwingen zur anderen Seite. Ziehen Sie sich nach oben und nutzen Sie den ersten Schwung aus, damit Sie den weiten Sprung schaffen. Sobald Sie die Panzertür erreichen, geht's weiter in den Raum auf der linken Seite. Rennen Sie dort nach rechts und ballern Sie auf die Landkarte, die den Lüftungsschacht blockiert. Sobald Sie den Computerraum erreichen, öffnen Sie die Türen mit dem Dietrich und schießen auf das Schloss bei der Gittertür. Demolieren Sie hier alle sieben Geräte, um die Selbstzerstörung zu verhindern. Jetzt verlassen Sie den Raum und gehen weiter nach links. Steigen Sie die Leiter nach unten und stellen Sie sich dem Endkampf. Während des Kampfes können Sie die hinabfallenden Körper durchsuchen. So erhalten Sie Medipacks, Schutzwesten und Munition, was Sie hier nur allzu gut gebrauchen können. Nachdem Sie diesen Kampf überstanden haben, klettern Sie an der Leiter nach oben. Jetzt sind es nur noch wenige Schritte bis zum Ausgang. Geschafft, Nummer XIII!

MICHAEL MEYER



PLANSCHBECKEN Über den Wasserweg gelangen Sie auf die andere Seite der Mauer.



VERSTECK Die drei hellen Steine verbergen ein Geheimfach. Mit dem oberen Stein öffnen Sie das Fach.



ABGEKARTET Zerstören Sie die Landkarte. Dadurch legen Sie einen Lüftungsschacht frei.

E

Empires: Die Neuzeit

„Wir werden angegriffen", lautet der Spruch, den Sie wohl am häufigsten zu hören bekommen. Empires ist wahrlich keine leichte Kost, aber dank unserer detaillieren Komplettlösung werden Sie als Gewinner dastehen.

Richard-Löwenherz-Kampagne

Ein Königreich und seine Erben

1. Führen Sie Richard und Geoffrey durch das flache Wasser zum nahe gelegenen Waldcamp, die Arbeiter schlagen dann eine Schneise für Sie.
2. Sobald das Geleit für Schwester Katharina beendet ist, begeben Sie sich zusammen mit den Arbeitern an Bord des Transportschiffs. Die Banditen räumen Sie mit Ihren Rittern aus dem Weg.
3. Achten Sie darauf, dass Katharinas Mutter in Parthenay am Leben bleibt. Schippern Sie danach weiter zur Steinbruchinsel. Errichten Sie dort ein Bergwerk, während Richard und Geoffrey die Umgegend von Banditen und deren Behausungen säubern.
4. Errichten Sie sofort den Wachturm, sobald genügend Steine zur Verfügung stehen. Die Ritter sichern derweil den Bau.
5. Wenn Sie das Belagerungsgerät zur Unterstützung erhalten haben, zerstören Sie damit den Banditenturm nördlich von Clairvaux.
6. Nehmen Sie das Katapult mit an Bord und helfen Sie dem Steinmetz. Sobald Sie die Werkzeuge eingesammelt haben, bauen Sie die Ruinen ab.
7. Achten Sie in Clairvaux auf die braunen Mauerreste, dort errichten Sie die neue Mauer. Der Turm gehört auf die kleine Anhöhe vor dem Südtor.
8. Lassen Sie Kathrinas Kirche unberührt und bauen Sie die benötigten Steine lieber von der Festung des Grafen ab. So ersparen Sie sich einen Aufstand.
9. Errichten Sie den Turm vor der Stadt und postieren Sie dort Ihr Katapult im Wachmodus.
10. Produzieren Sie gleichermaßen Bogenschützen und Schwertkämpfer bis zum Bevölkerungslimit und fangen Sie mit dieser Truppe die Banditen aus dem Süden ab. Die Bösewichter schlagen in drei Angriffswellen zu.
11. Danach ziehen Sie sich sofort nach Norden in die Stadt zurück und erwarten dort den verräterischen Grafen sowie die Banditen.

Zwei Seiten der Medaille

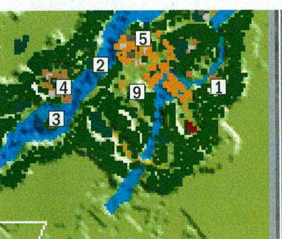
1. Da Sie Ihr Gold später in der Mission noch dringend benötigen, lehnen Sie das Angebot von Drew, dem Dieb, ab. Sie kommen auch ohne Karte in die Stadt. Mit den paar Räubern wird Richard leicht fertig. Lediglich auf die Fallen müssen Sie achten. Speichern Sie einfach im Wald öfter ab, dann macht es nichts, wenn Richard doch einer Falle erliegt, Sie kennen dann wenigstens den Standort.
2. Schlagen Sie sich schnell zum Vikar beim Kloster durch. Mit seiner Hilfe konvertieren Sie einfach die gegnerischen Einheiten.
3. Konvertieren Sie am inneren Tor einfach einen Wachsoldaten dahinter, so gelangen Sie zur gefangenen Eleanor.
4. Ziehen Sie mit Ihrer Truppe zum Nordtor und vergessen Sie dabei den Tribok nicht. Dessen Ballistik-Bonus schanzen Sie den Langbogenschützen zu.
5. Stellen Sie drei bis vier Langbogenschützen als Bürger ab, um damit Gold abzubauen. Produzieren Sie dann nachhaltig Langbogenschützen.
6. Verschließen Sie das Tor und warten Sie Heinrichs Angriffe einfach ab. Tribok und Bogenschützen räumen alleine mit dem ganzen Gesindel auf. Der Vikar kann, so gut es geht, weitere Soldaten von Heinrich konvertieren.
7. Sobald Heinrich mit Kavallerie anrückt, vollführen Sie einen Ausfall, um die gegnerischen Katapulte schnell zu zerstören.
8. Postieren Sie Ihre Truppe am Flusshafen, da urplötzlich Heinrich-Truppen erscheinen, sobald Sie Eleanor zum Schiff führen.
9. Ziehen Sie sich nach Eleanors sicherer Abreise in die Stadt zurück und warten Sie die letzte Angriffswelle von Heinrich ab.

Die Qualen der Rebellion

1. Sichern Sie sich blitzschnell das Goldvorkommen in Parthenay und den Steinbruch in Louduns. Sie haben genügend Lebensmittel, also weisen Sie den Abbaustellen das Maximum an Arbeitern zu. Drei Arbeiter fällen derweil Holz.
2. Sprechen Sie mit dem Schafhirten bei Parthenay; er berichtet von Rauch im Wald und beschert Ihnen die Fähigkeit, durch den Forst zu gehen. Geben Sie Richard diese Fähigkeit und holen Sie sich die beiden Pechkocher-Einheiten aus dem Wald.
3. Ihnen werden strategisch wichtige Punkte angezeigt. Errichten Sie dort massenweise Fallen und jeweils zwei Türme.
4. Der erste Angriff erfolgt gegen Louduns. Unterstützen Sie die Verteidigung mit Ihren Einheiten. Wenn die Angreifer durch die Türme verlangsamt werden, setzen Sie die Pechkocher ein, um den Truppen des Barons regelrecht einzuheizen.
5. Der zweite Angriff wird gegen Parthenay geführt. Verfahren Sie dort ebenso wie in Louduns.
6. Der Baron wird versuchen, Lusignan über die südliche Straße einzunehmen. Verteidigen Sie die Straße dorthin ebenfalls mit Speerfallen und zwei Türmen.
7. Spätestens jetzt sollte der Baron nur noch wenige Gefolgsleute haben. Jagen Sie ihn dann einfach mit Ihren Einheiten, das verschafft Ihnen wertvolle Zeit, bis Geoffrey mit der Verstärkung eintrifft.
8. Der Baron wird als letzte Variante mit einigen Booten den Fluss entlangfahren, um so Parthenay hinterrücks anzugreifen. Errichten Sie daher am West- und am Südende des Örtchens je zwei Türme. Zusammen mit Geoffreys Ordensritter sind die Gegner schnell aufgerieben.
9. Das Treffen in Niort ist ein Hinterhalt, nehmen Sie daher einfach alle Ihre Einheiten mit, postieren Sie diese direkt vor dem Ort und betreten Sie Niort nur mit Richard.
10. Erobern Sie nach der Bootsflucht des Barons die besetzten Ortschaften zurück. Die Rebellenbasis ganz im Nordosten können Sie allerdings ignorieren. Konzentrieren Sie sich lieber darauf, entlang der Straßen und in jedem Ort wenigstens einen Wachturm zu errichten. Damit verlangsamen Sie den Baron und Sie können ihn mithilfe der Vikare konvertieren. Ohne die Türme reitet der Rebellenbaron den Vikaren einfach vor der Nase weg. Wem dies zu mühsam ist, der kann auch einfach mit der Reiterei dem Rebellen hinterherjagen und ihn aus dem Weg schaffen.

Das Herz des Löwen

1. In Chalennes wartet nur Verrat auf Sie. Sobald sich die Feinde zu erkennen geben, reiten Sie wie der Teufel in den westlichen Canyon, um schnell das schützende Dorf zu erreichen.
2. Entwickeln Sie am Markt sofort das Sägewerk und die Schacht-Minen, danach errichten Sie auf der kleinen, vorgelagerten Insel eine Goldmine.
3. Bauen Sie zuerst eine Kaserne, um eine kleine Armee aufzustellen. Produzieren Sie abwechselnd Bogenschützen und Schwertkämpfer. Je zehn Einheiten reichen völlig aus.
4. Sichern Sie den Canyon (in dem der berittene Ritter Wache hält) mit einem Turm und Speerfallen.
5. Wenn Sie sich sicher sind, mit den Angriffen aus Chalennes fertig zu werden, gehen Sie zur Offensive über. Mit ein, zwei Triboks in der Truppe ist der Ort schnell erobert.
6. Postieren Sie auf der Loire zwei bis drei Kriegsschiffe in Richtung Nordwesten, das hält anrückende Schiffe auf. Lassen Sie die Schiffe dabei in Reichweite des Hafens kreuzen, dann werden sie automatisch repariert.
7. Setzen Sie mit Ihrem Heer nach Südwesten über und übernehmen Sie das Rebellenlager samt Goldader.
8. Etablieren Sie einen befestigten Stützpunkt im ehemaligen Rebellenlager und erobern Sie als Nächstes Talmont.
9. Noirmoutier ist das nächste Angriffsziel. Benutzen Sie vier Kriegsschiffe, um Hafen und Verteidigung in Küstennähe auszuschalten.
10. Setzen Sie nun mit Ihrer Armee über und zertrümmern Sie die Mauern. Die Gegner werden einen Ausfall machen, um die Katapulte



EIN KÖNIGREICH UND SEINE ERBEN



ZWEI SEITEN DER MEDAILLE



DIE QUALEN DER REBELLION



DAS HERZ DES LÖWEN



FRANKREICHS PLÄNE



HANDEL & VERRAT

zu zerstören. Schützen Sie Ihre Triboks mit Ihren Kampfeinheiten.

11. Sobald Noirmoutier gesichert ist, wird Eleanors Schiff auftauchen. Segeln Sie mit drei bis vier Kriegsschiffen dorthin und geleiten Sie das Schiff zunächst nach Noirmoutier.

12. Greifen Sie Belle Isle von Nordwesten an. Errichten Sie dreist vor den Mauern ein bis zwei Türme und eine Kaserne, falls Sie Nachschub benötigen. Lassen Sie die Triboks erst die Abwehrtürme und die Festung plätten. Ihre Kampftruppen lassen Sie Wachdienst schieben.

13. Zerstören Sie mit Ihrer Flotte übrig gebliebene Kriegsschiffe der Gegner und führen Sie Eleanors Schiff in den sicheren Hafen von Nantes.

Frankreichs Pläne

1. Holen Sie sich zuerst die beiden südlichen Dörfer und rüsten Sie sich für einen Angriff von Prinz Johns Truppen. Konvertieren Sie so viele Berserker wie möglich, sie werden Ihnen nützlich sein.

2. Produzieren Sie vorwiegend Kavallerie und Bogen- oder Armbrustschützen und errichten Sie in jedem Dorf wenigstens zwei Abwehrtürme.

3. Da die Gegner aus verschiedenen Richtungen angreifen, setzen Sie als „Feuerwehr" Ihre Kavallerie ein.

4. Sichern Sie sich auf diese Weise alle vier Dörfer. Rüsten Sie fleißig auf, Prinz John wird im Laufe der Mission selber mit einer ganzen Schar Kämpfer von Norden her auf das westlichste Dorf zumarschieren. Postieren Sie Ihre Truppe im Schutz der eigenen Abwehrtürme und räumen Sie mit John und seinen Schergen auf.

5. Philipp wird in regelmäßigen Abständen ein Truppenschiff losschicken, um Ihre Dörfer zu plündern. Postieren Sie deshalb an der Flussmündung zwei Türme und sechs bis acht Kampfeinheiten. So kommt kein Schiff mehr durch.

6. Setzen Sie mit Kavallerie und Fernkämpfern, angeführt von Richard, nach Nordosten über und nehmen Sie den Außenposten ein.

7. Stürmen Sie nicht das Haupttor, sondern ziehen Sie mit Ihrem Heer in die Nordwestecke von Le Mans. Erledigen Sie zunächst nur die aufgeschreckten Gegner. Lassen Sie die Truppen rauskommen und bleiben Sie in Defensivhaltung vor dem Tor stehen.

8. Wenden Sie nun einen fiesen Trick an: Mauern Sie das Nordwesttor einfach mit eigenen Häusern zu und bringen Sie zwei, drei Triboks in Stellung. Feuern Sie auf gegnerische Gebäude in Reichweite, die Truppen des Gegners machen einen Ausfall und bleiben vor Ihren Häusern stecken. Während die Gegner mühsam die Häuser zerlegen müssen, feuern Sie mit Ihren Fernkämpfern auf die Angreifer.

9. Sobald keine Kämpfer mehr nachrücken, dringen Sie in die Stadt ein. Errichten Sie wieder ein, zwei Häuser, um vom Regenerationsbonus zu profitieren. Konzentrieren Sie Ihr Tribok-Feuer auf die große Festung, während die restliche Truppe Angreifer fernhält und die nahe stehenden Militärgebäude dem Erdboden gleichmacht.

Handel & Verrat

1. Beeilen Sie sich, Rouen zu erreichen, damit dort so wenig Schaden wie möglich entsteht. Sparen Sie sich Ihre drei Boni unbedingt für später auf. Produzieren Sie zwei Triboks sowie Kavallerie und Highlander-Einheiten.

2. Marschieren Sie östlich der Nordstraße zuerst zur Kirche. Der dortige Vikar macht die Speerfallen, die auf dem Weg nach Beauvais errichtet sind, sichtbar. Räumen Sie die Hindernisse mit Fernkämpfern und den Katapulten aus dem Weg.

3. Kümmern Sie sich in Beauvais nur um die gegnerischen Einheiten, die Gebäude benötigen Sie später noch selbst.

4. Stationieren Sie fünf Reiter und drei bis vier Highlander in Rouen, während Ihre Hauptstreitmacht in Beauvais Stellung bezieht.

5. Der bevorstehende Kampf wird heftig. Setzen Sie bei der Verteidigung der beiden Städte den Bonus „Lieber tot als entehrt!" ein. Das anrückende Heer aus Paris halten Sie mit „Schlachtfeldtäuschung" auf Abstand, so gewinnen Sie wertvolle Sekunden. Sobald die Rebellion niedergeschlagen ist, konzentriert Frankreich seine Angriffe nur auf Beauvais. Wehren Sie die Angriffswellen lediglich ab, während Sie Ihr Heer weiter hochrüsten. Zwei Triboks reichen völlig aus, investieren Sie Ihre Ressourcen lieber in Reiterei, Armbrustschützen und zwei bis drei Vikare.

6. Heilen Sie nach der Schlacht erst einmal Ihre Wunden, Sie müssen jetzt nichts überstürzen. Sichern Sie einfach die Brücke, die Franzosen müssen jedes Mal diesen Engpass überqueren.

7. Schicken Sie vier Kriegsschiffe los, um die Seine von gegnerischen Schiffen zu säubern. Zerstören Sie auch den französischen Hafen. Danach beziehen die Schiffe Wachstellung in der Nähe des nördlichen Flussufers, um die ausrückenden Franzosen zu schwächen.

8. Arbeiten Sie sich mit dem Heer bis vor die Tore von Paris. Sie müssen dabei jede Menge Fallen zerstören, achten Sie also auf die Gesundheit Ihrer Vikare.

9. Schlagen Sie mit Ihren Triboks eine Lücke in die nordwestlichen Mauern. Vorsicht, dahinter sind gleich drei gegnerische Triboks stationiert. Wenn Sie Vikare hinter Ihre eigenen Katapulte stellen, haben Sie keine Verluste zu befürchten.

10. Machen Sie innerhalb der Mauern alle militärischen Gebäude dem Erdboden gleich und arbeiten Sie sich auf die Anhöhe vor.

11. Philipp erkennen Sie an seiner schimmernden Rüstung. Sobald er auf den Plan tritt, stürzen Sie sich einfach mit allen Einheiten auf ihn. Wenn er besiegt ist, gehört ganz Paris Ihnen und Sie sind am Ziel

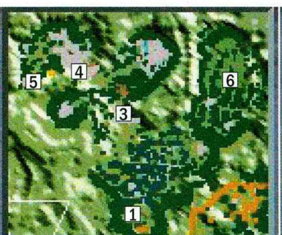
Admiral Yi-Kampagne

Omen

1. Entzünden Sie an dem Lagerfeuer kurz vor dem Tor des Dorfes die Bomben des Bombenwerfers. Jetzt feuern Sie auf die Schießpulverkiste.



MONARCHENTOD König Philipp hat keine Chance. Die schnelle englische Reiterei hat ihn eingekreist und gibt dem hinterlistigen Anführer ordentlich eins auf die bekronte Mütze. Ein glorreicher Sieg für King Richard.



OMEN



EINE GEFÄHRLICHE HEIMKEHR



DIE ANKUNFT DES SAMURAIS

E

2. Im Dorf gibt es mehrere Schießpulverkisten, um die sich Gegner tummeln. Der Bombenwerfer erledigt auf diese Weise im Nu die Angreifer.
3. Auf dem Weg zum Gold kommen Sie am M'Yongch'o-Nordtor vorbei. Öffnen Sie die Tore und locken Sie die Betrunkenen zwischen die beiden Tore. Sperren Sie die Säufer einfach ein. Wenn die Krieger ausgenüchtert sind, folgen sie Ihrem Befehl.
4. Bei der Torwache im Nordwesten müssen Sie schnell sein: Setzen Sie die Kampfkunst der schnellen Schwertträger ein, um an der Wache vorbeizulaufen.
5. Arbeiter für das Goldvorkommen finden Sie etwas weiter südwestlich der Goldmine.
6. Bilden Sie mit dem Gold bis zur Bevölkerungsgrenze Kavallerie aus. Gemeinsam mit den Fußtruppen ziehen Sie in Richtung feindliches Dorf.
7. Locken Sie Gegner gruppenweise an, setzen Sie die Kampfkünste der Krieger ein und warten Sie nach einem Gefecht, bis sich die Energiebalken Ihrer Recken wieder gefüllt haben.
8. Arbeiten Sie sich etappenweise durch das Lager vor. Die drei Kriegslagerfahrzeuge versuchen am Schluss zu flüchten. Dank der Spezialfähigkeit Ihrer Reiter werden die Flüchtlinge zu Schnecken und damit zur leichten Beute.

Eine gefährliche Heimkehr

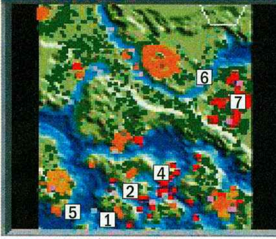
1. Marschieren Sie geradewegs auf das Dorf zu. Sobald Sie die Bürger dort unter Kontrolle haben, verlassen Sie das Schlachtfeld. Anstatt unnütze Verluste zu riskieren, fliehen Sie zum Hafen. Verschließen Sie bei der Flucht das Stadttor, das verschafft Ihnen wertvolle Zeit.
2. Südöstlich vom Hafen finden Sie zwei Transportschiffe, auf denen die gesamte Truppe Platz findet. Führen Sie den gesamten Tross gezielt nach Hadong.
3. Sofort, nachdem Sie die Meldung über den bevorstehenden Angriff auf die Universität erhalten haben, entwickeln Sie dort abwechselnd die Fähigkeiten „Taifun" und „Königliche Begünstigung". Warten Sie, bis sich die Piraten auf die Universität stürzen, und setzen Sie zuerst den Taifun ein. Danach aktivieren Sie die Kampffähigkeiten Ihrer Truppe und stürzen sich ins Getümmel. Behalten Sie die Gesundheitsanzeige Ihrer Leute im Auge – wenn es kritisch wird, aktivieren Sie die „Königliche Begünstigung".
4. Das Rätselspielchen mit dem Fährentransport lösen Sie ganz einfach: Zuerst schippern Sie mit der Wache und dem Mönch ans andere Ufer. Danach holt die Wache den Admiral rüber. Zum Schluss fährt der Admiral los, um den Gefangenen zu transportieren. Damit landen alle Mann unbeschadet am anderen Ufer.
5. Beim Angriff auf Yosu bleiben Sie in Wachstellung einfach mitten im Dorf stehen, während der Mönch Einheiten konvertiert und seine Fähigkeit „Schlechtes Karma" einsetzt. Fangen Sie inzwischen schon mal damit an, Gold abzubauen und Fische zu fangen.
6. Produzieren Sie zunächst eine Flotte aus zwei, drei Feuerlanzen-Booten und vier Kriegsschiffen. Beladen Sie ein Boot mit Infanterie und schippern Sie im Verband in Richtung Kai-To. Errichten Sie dort einen Hafen.
7. Eskortieren Sie jeweils vier Arbeiter zu den verschiedenen Goldstellen, um Ihren Goldabbau voranzutreiben. Vergessen Sie auch nicht, Holz zu fällen.
8. Halten Sie Ausschau nach Piratenschiffen und versenken Sie diese. Wenn Sie eine Flotte von vier Feuerlanzen-Booten und acht Kriegsschiffen beisammen haben, segeln Sie am südlichen Kartenrand zur Insel des Stammesführers rüber.
9. Schalten Sie mit der Flotte sämtliche Türme und den Hafen aus und locken Sie die Donner-Mörser in Schussweite, um auch diese unschädlich zu machen. Danach holen Sie Ihre Heerestruppe dazu und stürmen damit die Insel. Konzentrieren Sie sich einfach auf den Anführer.
10. Erkunden Sie mit Ihrer Flotte die See in Richtung Norden. Etwas nordöstlich von der Pirateninsel finden Sie ein herrenloses Kriegsschiff, das Sie natürlich sofort unter Ihre Flagge stellen.
11. An der nordöstlichen Kartenecke stoßen Sie auf drei Stallungen, die Sie übernehmen können. Die dort verfügbaren Kavallerieeinheiten sind Gold wert.
12. Während Sie mit Ihrer Flotte die Piratenbasis von Süden her angreifen, um sämtliche Hafenanlagen zu zerstören, landen Sie mit Ihrem Heer im Nordwestteil der Insel. Auf der kleinen Kuppe östlich vom Landeplatz nehmen Sie zwei Belagerungsarmbrüste in Besitz. Damit schalten Sie ganz alleine einen Großteil der im Norden stationierten Truppen aus.
13. Errichten Sie an der Landestelle eine Siedlung und holzen Sie den Wald davor ab, damit die Belagerungswaffen zu Ihrem Heer stoßen können. Holzen Sie auch den Wald nach Süden hin ab. Dadurch schaffen Sie eine Lücke, um mit Ihrem Heer die Piraten hinterrücks anzugreifen. Attackieren Sie einfach das Piratengebäude mit Ihren Belagerungswaffen, während Ihre Kämpfer Wachhaltung einnehmen.

Die Ankunft des Samurais

1. Wehren Sie unter allen Umständen mit den Bombenwerfern so viele Angriffswellen wie möglich ab. Derweil produzieren Sie eine Einheit Projektilkavallerie. Mit dieser Einheit erledigen Sie die japanischen Arbeiter und das Depot. Mit den eigenen Arbeitern bauen Sie so viel Gold wie möglich ab, um mehr Bombenwerfer produzieren zu können.

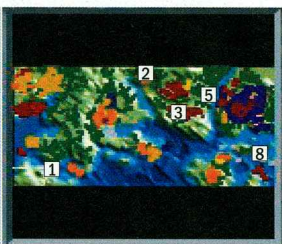

ERLEUCHTET Vergessen Sie in den Scharmützeln nie, die Kampfkunst Ihrer Krieger einzusetzen. Der Geschwindigkeits- und Angriffsvorteil ist einfach Gold wert.


ENGSTELLE Die Angreifer müssen den Engpass passieren. Nahkämpfer halten die Truppe auf, währen die Schützen von hinten kräftig austeilen.



DER DRACHE SCHLÄGT ZURÜCK

VERBÜNDETE UND VERRÄTER



DAS GETEILTE KOREA

2. In der zweiten Verteidigungsphase müssen Sie die Feuerkarren effektiv auf den Hügeln links und rechts des Stadttores einsetzen. Verwenden Sie das Fernsicht-Upgrade, das hilft bei der Verteidigung am meisten. Achten Sie auf die gefährlichen Donnermörser und die Musketenschützen. Diese Ziele haben Priorität.
3. Holen Sie sich zuerst die Burg Sangju zurück. An deren Nordwestecke ist ein Steinbruch, das Ziel für Ihren Pulverwagen. Wenn der Durchgang freigesprengt ist, geben Sie Ihrem Anführer Kim und den Fußsoldaten die Fähigkeit, sich durch Wald zu bewegen. Schleichen Sie von Süden her in die Burg und stürzen Sie zu den Feuerkarren hin, um sie in Besitz zu nehmen.
4. Nachdem Sie Sangju eingenommen haben, marschieren Sie mit Ihrer gesamten Truppe an der Ostmauer von Mung'gyong nach Norden und dann nach Osten. Sie stoßen so zu einem Schießpulverdepot der Japaner. Nehmen Sie es ein. Jetzt suchen Sie die Karte in aller Ruhe nach Ochsen ab, die Sie zum Depot führen.
5. Führen Sie Ihre Armee zurück nach Sangju und weiter nach Süden. Schleichen Sie an Son-San vorbei, an der Ostmauer finden Sie einen Durchschlupf. Mithilfe der Feuerkarren und einiger selbstmörderischer Feuerochsen ist die Burg schnell zurückgewonnen.
6. Sobald die Meldung über den japanischen Angriff erfolgt, ziehen Sie sich mit allen Mann und Ochsen nach Mung'gyong zurück. Postieren Sie die Feuerkarren links und rechts auf den Anhöhen und die Ochsen vor dem Tor. Schicken Sie die Ochsen den Gegnermassen entgegen. Sobald sich ein Pulk Gegner um die Vierbeiner geschart hat, lösen Sie die Selbstzerstörung aus. Die spärlichen Überreste der japanischen Armee nehmen die Feuerkarren aufs Korn.

Der Drache schlägt zurück

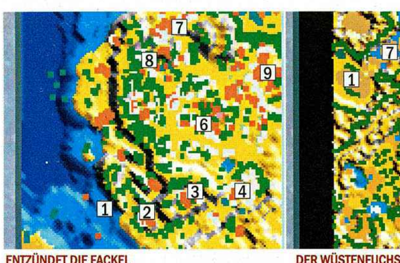
1. Setzen Sie etwa auf halber Strecke die Option „Nachtoperation" ein, um ungesehen an den Schiffen vorbeizukommen. Achtung, die Südpassage ist zwar kürzer, dafür erleidet Ihr Schiff Schaden an einem Riff in dem Engpass am unteren Kartenrand.
2. Nachdem Sie mit dem Schiffsbauer geredet haben, wird es knifflig: Bemannen Sie ein Schiff mit der Infanterie und schippern Sie mit allen drei Kriegsschiffen zu den Japanern in der Kartenmitte rüber. Ignorieren Sie die Wachtürme, Ihr Ziel sind die Docks dahinter.
3. Setzen Sie die Infanterie an Land und zerstören Sie mit den Schiffen die ersten beiden Docks. Danach schicken Sie die Schiffe nach Südwesten zurück. Von den erbeuteten Ressourcen bauen Sie ein weiteres Kriegsschiff.
4. Die Infanterie schleicht sich an der Küste entlang. Lassen Sie sich dabei nicht von den Schiffen entdecken. Sie finden noch zwei weitere Docks. Aktivieren Sie vor dem Angriff darauf die Kampfkunst Ihrer Krieger. Sobald die japanischen Schiffe zum Schutz der Docks herbeieilen, ziehen Sie die Männer nach Norden zurück. Mit diesem Spielchen machen Sie Stück für Stück Kleinholz aus den restlichen Docks.
5. Sobald die Schildkrötenschiffe fertig sind, schicken Sie diese schleunigst durch die Passage am unteren Kartenrand in die Südwestecke der Karte. Mithilfe der Breitseiten der Schildkrötenschiffe zerlegen Sie die japanische Flotte im Handumdrehen.
6. Die Schlacht zu Lande müssen Sie ebenfalls unter Zeitdruck absolvieren. Schicken Sie Ihren Helden daher sofort mit aktivierter Kampfkunst über den Fluss nach Osten.
7. Sie finden im Osten mehrere Schießpulverlager. Sobald Sie die Kontrolle über die Wagen haben, pausieren Sie das Spiel. Geben Sie den Wagen den Befehl, in die Burg zu rollen. Ihr Held hat die Aufgabe, die Aufmerksamkeit der Wachleute auf sich zu ziehen. Sobald die Japaner Ihrem Helden folgen, suchen Sie mit ihm das Weite beziehungsweise das nächste Pulverlager auf. Auf diese Weise sollten Sie keinen Pulverwagen verlieren. Allerdings hat Held Kwak schnell eine Riesengegnerschar am Hals. Bleiben Sie in Bewegung und setzen Sie immer wieder die Kampfkunst ein. Sobald Sie alle Wagen übernommen haben, eilen Sie mit Kwak in die Burg zurück.
8. Postieren Sie Ihre Einheiten auf dem erhöhten Burgplatz. Warten Sie ruhig ab, bis die erste Angriffswelle eine Bresche in die Mauer geschlagen hat. Erst wenn die Gegner reinstürmen, eröffnen Sie das Feuer. Achten Sie auf die anrollenden Donnermörser und ziehen Sie diese zuerst aus dem Verkehr.
9. Bei der zweiten und letzten Angriffswelle lassen Sie wieder zunächst die Gegner in die Burg hereinkommen. Im Inneren der Festung regenerieren Ihre Recken viel schneller. Stürzen Sie sich dann erneut auf die anrückenden Kanonen und die restlichen Angreifer.

Verbündete und Verräter

1. Wandern Sie mit Ihrer Truppe vorsichtig nach Südosten. Setzen Sie die Mönche gezielt ein, um die auftauchenden Patrouillen zu konvertieren.
2. Umgehen Sie das japanische Lager an der südlichen Seite. Arbeiten Sie sich den Felsen entlang nach Westen vor. Konvertieren Sie alle auftauchenden Patrouillen.
3. Attackieren Sie keine Gebäude, der ausgelöste Alarm würde zu viele Gegner auf den Plan rufen.
4. Schleichen Sie am Haupttor in Richtung Nordosten zu den Docks und konvertieren Sie die dortigen Wachen.
5. Setzen Sie mit der gesamten Truppe über und marschieren Sie nach Uiju.
6. Bleiben Sie mit Ihren Einheiten in der Festung und lassen Sie die Japaner kommen. Mithilfe der chinesischen Kräfte ist es nicht schwer, den Angriff abzuwehren. Schalten Sie frühzeitig die japanischen Mörser aus, die Musketenschützen reiten Sie mit Ihrer Kavallerie nieder.
7. Bei der Rückeroberung von P'yongyang gehen Sie behutsam vor. Produzieren Sie fünf bis sechs Mönche, um so viele Gegner wie möglich zu konvertieren. Vier Donnermörser und zwei bis drei Feuerwagen gehören ebenfalls in Ihre Truppe.
8. Wenn Sie bei Ihrem Vormarsch gegnerische Militärgebäude angreifen, strömen daraus meistens jede Menge Japaner heraus. Daher gilt: Gebäude mit Mörsern und Musketen angreifen, der Rest der Truppe übernimmt Schutzfunktion.
9. P'yongyang besitzt drei Zugänge, je einen im Norden, Süden und Westen der Stadt. Suchen Sie sich einen Zugang davon aus und bauen Sie sich in der Nähe auf, jedoch ohne Alarm auszulösen. Versuchen Sie keinen Frontalangriff, da Sie im Musketenfeuer der Japaner aufgerieben würden.
10. Schalten Sie zunächst nur die Türme an den Toren aus. Ausfallende Truppen konvertieren Sie nach Möglichkeit. Wenn Ruhe eingekehrt ist, errichten Sie einen Tempel. Ziel ist es, die Gegner immer wieder rauszulocken. Ihre Truppen lassen Sie möglichst in Reichweite Ihres Tempels kämpfen, um in den Genuss der verbesserten Regeneration zu kommen.
11. Sollten Sie noch Steine übrig haben, errichten Sie einen Abwehrturm beim Tempel und bauen Mauern, um den Gegnerstrom zu „kanalisieren".

Das geteilte Korea

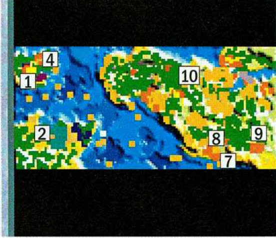
1. Segeln Sie mit Ihrer Flotte nach Südosten und hinter die Meerenge. Beziehen Sie dort Stellung. Die Donnerboote setzen Sie am besten einzeln gegen die Japaner ein. Setzen Sie gezielt die Breitseiten der Schildkrötenschiffe ein und die Japaner sind schnell Geschichte.
2. Ziehen Sie mit Ihrem Heer nur bis zum Tempel hinter dem Fluss. Wenden Sie den Tempelbonus auf die Kavallerie und die Helden an. Damit stürmen Sie durch den Canyon und zur Wajo-Burg hoch.
3. Erledigen Sie auch die Mannschaft in der südlichen Burg. Jetzt ist der Canyon sicher für Ihre restlichen Truppen.
4. Bauen Sie das Gold der Wajo-Burg ab, Sie werden es bitter benötigen. Produzieren Sie vor allem Artillerieeinheiten und ziehen Sie vor die Tore der Kommandantenfestung.
5. Betreiben Sie ein Hit-and-Run-Spielchen. Locken Sie die Gegner an, um sie außerhalb der Schussweite der japanischen Türme und Mörser zu entsorgen. Danach machen Sie einen Vorstoß, um Türme und Mörser zu zerstören.
6. Ziehen Sie sich immer wieder zurück, um Ihre Einheiten zu regenerieren.
7. In der Festung müssen Sie schnellstmöglich die Militärgebäude plätten, sonst erhalten die Japaner ständig Nachschub.
8. Im letzten Abschnitt blockieren Sie die Meerenge mit Ihren Booten. Bleiben Sie den Kanonen des Kommandanten fern. Bauen Sie weiter Ressourcen ab, um noch zwei Feuerlanzen und Schildkrötenboote zu bauen.
9. Wenn die Flotte entsorgt ist, verladen Sie Ihre Einheiten auf mehrere Boote und landen mit allen Booten gleichzeitig am Strand des Kommandanten. Eine Kanonensalve müssen Sie einstecken, danach verteilen Sie Ihre Truppen auf die Gegner. Zum Schluss stürzen Sie sich auf den Kommandanten.



ENTZÜNDET DIE FACKEL



DER WÜSTENFUCHS



OPERATION HUSKY

E

Patton-Kampagne

Entzündet die Fackel

1. Fahren Sie mit einem Ihrer Landungsboote vorsichtig in Richtung der französischen Flotte. Werden Sie beschossen, setzen Sie Ihre Kriegsschiffe ein.
2. Stürmen Sie den Hügel von hinten. Trifft die Luftunterstützung ein, ziehen Sie sich zurück.
3. Nehmen Sie den Bunker und die Luftabwehr auf der nördlichen Anhöhe.
4. Sind die Verteidigungsanlagen zerstört, marschieren Sie in die Stadt ein.
5. Tasten Sie sich vorsichtig in das Dorf vor, bis Sie Nachschub erhalten. Schicken Sie einen Panzer voraus und locken Sie die Feinde zu Ihren Soldaten. Die Angreifer werden auf die Panzer fixiert sein, so dass sie Ihre Männer nicht beschießen.
6. Nachdem Sie die Bunker geknackt haben, nehmen Sie im Dorf die Waffenkammer ein. Folgen Sie dem Weg, Sie kommen an einer Scheune vorbei. Unterhalten Sie sich mit dem Einheimischen daneben, er hat Informationen für Sie parat.
7. Über den geheimen Pfad machen Sie sich an die Posten zwischen den Häusern und die Anlagen nordwestlich ran. Kurz vor dem Flugplatz geben Sie den „Ansturm!"-Befehl. Fangen Sie so viele der Piloten ab wie möglich. Sind die Burschen einmal in der Luft, wird es wirklich schwierig für Sie.
8. Nehmen Sie die Universität am Fuße des Bergs ein und bereiten Sie sich auf einen Gegenangriff vor. Ihr Gegner produziert immer wieder frische Einheiten, rücken Sie deshalb zügig gegen die letzte Basis vor. Gebrauchen Sie schon hier Ihren Bomber.
9. Gehen Sie zu dem großen Bunker. Halten Sie sich nicht lange mit Kämpfen auf. Sobald Ihr Pionier den Bunker eingenommen hat, ist Ihnen der Sieg sicher.

Der Wüstenfuchs

1. Gehen Sie in das britische Lager und lassen Sie sich vom Kommandanten einweisen. Jetzt ziehen Sie mit der gesamten Belegschaft nach Osten und passieren den alten Bergweg. Bei dem zerstörten Sanitätsfahrzeug finden Sie Erste-Hilfe-Kisten.
2. Lassen Sie das Lager im Süden vorerst in Ruhe. Stürmen Sie das Gefangenlager und rüsten Sie die Saboteure mithilfe der Munitionskisten aus. Jetzt schicken Sie Ihre Ranger zum deutschen Lager, gehen außen herum und fallen von den Hügeln in die Stellung ein. Die Wachen sind schnell erledigt. Besetzen Sie den LKW, fahren Sie zu den Saboteuren und lassen Sie sie einsteigen.
3. Mit dem Laster heizen Sie in das Lager der Deutschen nördlich des Gefangenlagers. Während sich die Saboteure daran machen, die Flugfelder zu sprengen, kümmern sich Ihre restlichen Einheiten um die deutschen Wachmänner.
4. Mit der gesamten Meute ziehen Sie Richtung Westen, um der amerikanischen Panzerdivision einen Besuch abzustatten. Im Lager angekommen, heilen Sie Ihre angeschlagenen Einheiten mit den Erste-Hilfe-Kisten.
5. Jetzt schicken Sie alle Männer gen Süden. Auf Ihrem Weg stoßen Sie auf mehrere Kriegsgefangenenlager. Nachdem Sie die Geiseln befreit haben, schließen diese sich Ihnen an. Mit der anwachsenden Armee ziehen Sie weiter, bis Sie das Lager mit dem italienischen Forscher vor sich haben.
6. Nachdem Sie in die Stellung eingefallen sind, verziehen sich die Russen nach Westen in ein Dorf. Folgen Sie der Bande und zeigen Sie den Wodkatrinkern, wie Sie mit Entführern umgehen. Nach dem Ableben des Forschers folgt die deutsche Großoffensive auf den Kasserinenpass.
7. Die Offensive stoppt bei jeder amerikanischen Verteidigungsanlage. Warten Sie, bis der deutsche Tross steht, schicken Sie einen Ranger an die Front und setzen Sie die Artillerie gegen die Panzer ein. Jetzt holen Sie den Ranger zurück und geben mit einem anderen den nächsten Artilleriebefehl. Zwischendrin platzieren Sie mit Ihren Saboteuren Sprengfallen an den Panzern, die noch am meisten Energie haben. Wenn eine Ihrer Stellungen überrollt wird, ziehen Sie sich zur nächsten zurück und setzen erneut die Ranger und Saboteure gegen die deutschen Panzer ein. Auf diese Art und Weise ist es kein Problem, den Vormarsch der Krauts zu stoppen, bevor sie die englische Basis erreichen.

Operation Husky

1. Schippern Sie mit Schlachtschiffen und Landungsbooten nach Norden und setzen Sie dort General Patton und Bodentruppen ab. Auf der Fahrt orten Sie anrückende U-Boote mit dem Radar und vermeiden so unangenehme Überraschungen.
2. Erforschen Sie das Eiland und brechen Sie den Widerstand.
3. Nach der Zwischensequenz schippern Sie mit De Marco und Patton zur Basis zurück und erstatten dem Adjutanten Bericht.
4. Heitern Sie einen der Pioniere auf, mit dem Sie den Flughafen übernehmen. Es werden Mustangs stationiert, die exzellent U-Boote jagen.
5. Vergessen Sie nicht, Gold und Holz abzubauen. Sie haben genug Ressourcen, um die demoralisierten Truppen nach und nach zu reaktivieren.

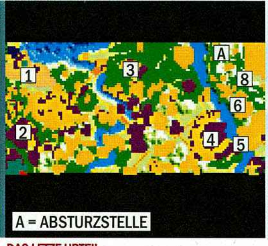

LUFTSCHIFF Die dicken Kanonen sind eine leichte Beute für Ihren Zeppelin. Eine Bombe genügt und die gefährliche Artillerie ist Geschichte.


ÜBERRANNT Bringen Sie Patton an die Küste und zerlegen Sie die umliegenden Stellungen. Die Feinde im Norden tangieren Sie dagegen nur peripher.



DER FEHDEHANDSCHUH VON MESSINA


DER LÄNGSTE TAG



DAS LETZE URTEIL

6. Bauen Sie sich eine Seeflotte, mit der Sie die Küstenlinie bombardieren und die Seehoheit sichern.
7. Bauen Sie Higgins-Boote, landen Sie Ihre Truppen im Osten an und folgen Sie dem Weg.
8. Sie kommen zu einer deutschen Basis, die Sie übernehmen. Forschen Sie los, was das Zeug hält.
9. Wählen Sie Route Bravo – die Alpha-Strecke ist eine Sackgasse.
10. Sie nähern sich Palermo. Schalten Sie die Truppen neben den „Dicken Berthas" mit Panzern aus, danach die Kanonen selbst. Rücken Sie unbedingt weiter vor. Liegen die Riesenwummen in Schutt und Asche, tauchen hinter Ihnen neue deutsche Truppen auf. O'Reilly und seine Ranger bewahren Sie vor diesem Hinterhalt. Die Ranger dürfen nicht fallen!
11. Vor den Stadttoren erobern Sie zwei Gebäude. Von jetzt an übernehmen die Ranger. Lassen Sie das Tor unbeschädigt. Die Ranger klettern auf die Anhöhe südlich der Stadt. Von hier aus schalten Sie die ganze Garnison mit Artillerie-Salven aus. Ist die Luft rein, marschiert Patton durchs Tor in die Stadt: Mission gewonnen.

Der Fehdehandschuh von Messina

1. Sichern Sie sich gegen Angriffe aus Osten.
2. Lassen Sie die SAS-Jungs auf die zweite nördliche Insel schwimmen und greifen Sie von dort die Flugplätze an. Gehen Sie zügig vor. Ertönt der Alarm, starten die Flugzeuge zu einem Gegenangriff.
3. Machen Sie sich hinterrücks an die Verteidigungslinie. Sprengen Sie die Festung. Damit zerbröseln gleich alle drei Gebäude.
4. Rücken Sie mit den Truppen nach und errichten Sie eine vorgezogene Basis an dem Goldhaufen. Reparieren Sie den Zeppelin, mit dem Sie die zweite Verteidigungslinie und die „Dicken Berthas" plätten.
5. Beharken Sie primär die Luftabwehr und die Soldaten, die anderen Einheiten sind wehrlos. Liegen die Berthas und die Verteidiger um den Pass danieder, rückt Ihr ganzer Haufen automatisch weiter vor.
6. Benötigen Sie mehr Gold, erledigen Sie die Gebäude auf dem Hügel und fliegen Arbeiter zu der Mine im Norden. Diese birgt allerdings keine großen Vorräte.
7. Schlagen Sie sich im Süden bis zu den Docks vor. Zum Sieg müssen Sie lediglich die Befestigungsanlagen rund um den Hafen schleifen und mit Patton dort aufkreuzen.

Der längste Tag

1. Sichern Sie mit Ihren Schlachtschiffen die Gewässer und nehmen Sie die Artilleriestellungen am Strand ins Visier. Ihre Flugzeuge behalten Sie in der Hinterhand, bis Sie die Luftabwehr im Zielgebiet ausgeschaltet haben.
2. Die südliche Basis ist einfach einzunehmen. Klettern Sie mit den Rangern an den Klippen entlang, so weit Sie getarnt sind. Bombardieren Sie alles, und arbeiten Sie sich langsam weiter vor. Die Festung nehmen Sie durch Artilleriefeuer ein, das lenkt die Aufmerksamkeit der Gegner auf das Gebäude.
3. Haben Sie die Küstenbatterien weggefegt, stellen Sie dort einen Krankenwagen hin und rücken mit Panzern und Fußvolk ins Landesinnere vor. Im Hinterland stoßen Sie auf verhältnismäßig geringen Widerstand, so dass die Basis schnell gesichert ist.
4. Säubern Sie das gegenüberliegende Ufer mit Rangern und den Amphibienpanzern. Die mittlere Insel lässt sich am besten von hinten mit ein paar Panzern und Pionieren einnehmen, ist aber gut befestigt.
5. Wollen Sie stattdessen das nördliche Lager einnehmen, gehen Sie nach dem gleichen Schema wie im Süden vor.

Das letzte Urteil

1. Zuerst gilt es, das französische Städtchen Saint Lô in amerikanischen Besitz zu bringen. Nachdem sich General Patton in seinen Panzer geschwungen hat, befehlen Sie dem amerikanischen Tross, nach Süden vorzustoßen. Lassen Sie die Bodentruppen aus dem Transporter steigen und stürmen Sie die Stadt.
2. Begehen Sie nicht den Fehler, die feindlichen Rüstungsfabriken zu zerstören, sondern nehmen Sie die Gebäude mit Pionieren ein. Jetzt produzieren Sie ständig Panzer und versorgen damit die Front.
3. Bilden Sie eine Sturmarmee aus sechs bis acht Panzern (General Patton nicht vergessen!) und fahren Sie über die nördlichste Brücke. Der Süden der Karte wird von den Deutschen kontrolliert und muss erst später eingenommen werden. Schlagen Sie sich auf die andere Seite des Flusses und biegen Sie die erste Straße nach Süden ab. Nach einiger Zeit stoßen Sie auf deutsche Waffenfabriken, die Sie in Ihren Besitz bringen.
4. Kämpfen Sie sich Richtung Süden, bis Sie vor den Stadttoren von Metz stehen. Während Sie die Abwehranlagen der Krauts bearbeiten, versorgen Sie die Front ständig mit neuen Panzern. Nach einer Weile lässt der Widerstand nach und Sie gelangen in den Stadtkern.
5. Ziehen Sie mit einer Panzerarme und einigen Rangern nach Osten, bis Sie die Rheinbrücke finden. Bearbeiten Sie die Abwehranlagen auf der anderen Flussseite mit Artillerieattacken, bevor Sie mit Ihren Stahlmonstern durchbrechen.
6. O'Reilly und die beiden Ranger haben die dankbare Aufgabe, die restlichen Rüstungsfabriken der Deutschen zu vernichten. Laufen Sie vorsichtig nach Norden. Bei Feindkontakt ziehen Sie die Ranger zurück und lassen O'Reilly im Sturmmodus den Vortritt. Die Rüstungsanlagen vernichten Sie mit Artillerieangriffen. Der entlaufene Hund führt Sie nun zur Absturzstelle ganz im Norden.
7. Gemeinsam mit dem Piloten watscheln Sie gen Südwesten, wo Sie die deutsche Waffenfestung finden. Während sich der Pilot versteckt, kümmern Sie sich mit Captain O'Reilly um die deutsche Belegschaft außerhalb der Festungsmauern. Anschließend sprengt der Pilot die Baracken und die Kaserne.
8. Nördlich der ehemaligen Kaserne entdecken Sie einen Mauerteil, den der Pilot in die Luft jagen kann. Danach ist der Weg ins deutsche Lager frei. Im Inneren werden Sie von einer Patrouille empfangen, die den Piloten um die Ecke bringt, bevor O'Reilly eingreifen kann. Jetzt verfolgen Sie den Wissenschaftler durch die Basis und bringen ihn zur Strecke. Hierzu legen Sie die beiden Türschalter um, so dass die Tore verschlossen sind. Nun ist es ein leichtes, den Forscher ins Zentrum der Basis zu treiben und ihn zu stellen.

ANSGAR STEIDLE/STEFAN WEISS/RALPH WOLLNER


TUCHFÜHLUNG Selbst so dicht am feindlichen Lager sind Ihre Spezialeinheiten noch getarnt.


AUSGEBOMBT Mit Ihren Rangern bombadieren Sie die deutschen Einrichtungen aus sicherer Entfernung.


UMGELEGT Aktivieren Sie beide Schalthebel. Jetzt stellen Sie den Forscher im Zentrum der Basis.



... Service macht uns liebenswert!

Arbeitsspeicher und CPUs ... Preise auf Anfrage!

Gaming	€
55502 **Logitech** Joystick Freedom retail	57.00
55501 **Logitech** Joyst. Wingman Extre. Digi ret.	26.00
58613 **Logitech** Joystick Wingman Force 3D	53.00
60325 **Thrustmaster** Joystick USB retail	17.00
59616 **Thrustmaster** Joystick Hotas Cougar retail	299.00
59617 **Thrustmaster** Joystick Tacticalboard	52.00
57536 **Logitech** Lenkrad Wingman Formula GP	38.00
63583 **Logitech** Lenkr. FFB Steer.-Wh. GameCube	41.00
60873 **Logitech** Lenkr. MOMO Racingforce ret.	108.00
63576 **Logitech** Lenkr. DrivingForce Pro PSII ret.	111.00
57561 **Thrustmaster** Lenk. F1 Force Feedback re.	155.00
58612 **Lenkrad** Wingman Formula Force GP	61.00
63584 **Lenkr. Pedale** für FFB St.-Wh.GameCube	26.00

DVD	€
63365 **AOpen** DRW4410Pro DVD+RW/+R 4*/4* re.	122.00
63318 **BenQ** DRW400A-1 DVD+RW/+R 4*/4* ret.	126.00
63549 **BenQ** DW800A DVD+RW/+R 8*/4* intern ret.	186.00
62957 **BenQ** DRW400A DVD+RW/+R 4*/4* retail	139.00
62868 **Philips** RW416BDVD+RW/+R 4*/2* bulk	125.00
62479 **Ricoh** MP5240ADP DVD+RW/+R 4*/2*	147.00
63256 **Ricoh** MP5240ASK DVD+RW/+R retail	129.00
63014 **LG** M4040B Multiwr. DVD-RW/-R/+RW/+R	161.00
63255 **MSI** DR4-A 8404A DVD-RW/-R/+RW/+R ret.	157.00
62445 **NEC** ND-1300A Black DVD-RW/-R/+RW/+R	149.00
62477 **Pioneer** DVR106 DVD-RW/-R/+RW/+R bulk	169.00
62285 **Traxdata** 1300 DVD-RW/-R/+RW/+R retail	177.00

Monitore (CRT)	€
59656 **Belinea** 17" 103026 70kHz TCO99	115.00
59320 **Belinea** 19" 106055 96kHz TCO99	204.00
60544 **Belinea** 19" 106075 96kHz	154.00
61392 **BenQ** 17" Graphics G781 86kHz	169.00
61036 **EIZO** 17" T566 96kHz TCO99	377.00
60732 **Hansol** 17" 730E 72kHz TCO99	99.00
60737 **Hansol** 19" 920P 96kHz TCO99	155.00
60738 **Hansol** 19" 920D 96kHz TCO99	194.00
59293 **iiyama** 17" HF703UT 96kHz TCO99	194.00
59434 **iiyama** 19" LS902UT 96kHz TCO99	165.00
59643 **iiyama** 19" HM903DT 130kHz TCO99	377.00
62903 **LG** 17" T710P 85kHz Flatscreen	159.00
61777 **LG** 17" 702B 70kHz TCO99	115.00
62691 **LG** 17" 773E 72kHz	104.00



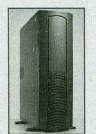
61778 **LG** 19" 901B 96kHz TCO99	159.00
63082 **LG** 19" T910B 98kHz TCO99 Flatscreen	255.00
58066 **Samsung** 15" Samtron 56E 55kHz	99.00
58069 **Samsung** 17" Samtron 76DF 70kHz TCO99	129.00
58292 **Samsung** 17" Samtron 76BDF 85kHz TCO99	135.00
58103 **Samsung** 21" Samtron 210P+ 115kHz	395.00
58065 **Samsung** 19" Samtron 96P 96kHz TCO99	159.00
61444 **Samsung** 17" SyncMaster 757DFX 96kHz	179.00

Monitore (TFT)	€
60158 **Belinea** 15.0" LCD 101536 61kHz	299.00
60225 **Belinea** 17.0" LCD 101715 81kHz	387.00
59981 **Belinea** 19.0" LCD 101910 82kHz	599.00
61394 **BenQ** 15.0" LCD FP557 S	311.00
63258 **BenQ** 17.0" LCD FP731/silber	374.00
62333 **BenQ** 19.0" LCD FP991/silber	649.00
58938 **EIZO** 17.0" LCD-TFT L565	599.00
62004 **EIZO** 17.0" LCD-TFT L557k/schwarz	537.50
61687 **Hansol** 15.1" LCD H550/Speaker/silber	295.00
61690 **Hansol** 17.0" LCD H750/Speaker/schwarz	369.00
62954 **Hansol** 17.0" LCD H750D DVI-D/silber	384.00

62133 **iiyama** 15.0" ProLite E380S	315.00
63091 **iiyama** 15.0" ProLite E380SS/silber	314.00
63527 **iiyama** 17.0" ProLite E430 TCO99	429.00

Monitore (TFT)/Fortsetzung	€
62900 **LG** 17.0" LCD L1710M/USB/Speaker	435.00
61793 **LG** Electronics 17.0"/LCD/L1710B/DVI-I	494.00
61794 **LG** Electronics 18.0"/LCD/L1811S/VGA	494.00
62623 **neovo** 17" LCD F-417/schwarz	385.00
62624 **neovo** 19" LCD F-419/schwarz	559.00
62777 **Samsung** 17" Samtron 72V	389.00
60673 **Samsung** 19" Samtron 91S	585.00
63090 **Samsung** SyncMaster 17.0"/LCD/172V/sil.	429.00
61472 **Samsung** SyncMaster 18.1"/LCD/181T/sil.	544.00

Gehäuse/Netzteile	€
61644 **AOpen Miditower** H500A 300W	68.00
61359 **AOpen Miditower** HQ48ProA 300W we./bl.	69.00
62326 **ATX-Miditower** 6063-C9 350W	34.90
61713 **ATX-Miditower** 350W PFC blau/weiß	45.00
57303 **ATX-Miditower** Seriell 350W PFC	35.00
60147 **CASETEK** Tiny-Tower (Mini-ATX)	61.00
61151 **CHENBRO** Value ATX-Miditower oh. Netzt.	41.00



60273 **Chieftec** Dragon Bigtower black ohne Netzt.	74.00
60274 **Chieftec** Dragon Bigtower blau oh. Netzteil	85.00
62829 **MS-Tech** LC-120 Miditower ohne Netzteil	39.00
62800 **MS-Tech** LC-18 300W Miditower	41.00
62801 **MS-Tech** LC-19 300W Bigtower	62.00
52062 **Server-Gehäuse** 400W PFC	104.00
57321 **ultron** Miditower UG-30wb 300W weiß/bl.	49.90
53049 **ultron** Miditower UG-30w 300W USB weiß	49.90
57348 **ultron** Miditower UG-30a 300W USB anth.	59.90
57232 **ultron** Miditower UG-30s 300W USB schw.	59.90
61514 **Xaser** III BLM blau ohne Netzteil	155.00
58270 **Netzteil** 350W ATX	19.90
58070 **Netzteil** 430W ATX	32.50
63358 **Netzteil** 350W ATX PFC 2 Lüfter S-ATA bulk	22.00
62474 **Netzteil** 360W ATX Chieftec PFC 2 Lüfter	49.00
62175 **Netzteil** 350W ATX Levicom blackline retail	44.00
62179 **Netzteil** 420W ATX Levicom blackline	55.00
60080 **Netzteil** 300W ATX Enermax Akt. FM retail	49.00
60278 **Netzteil** 350W ATX Enermax Akt. FCA retail	92.00
59073 **Netzteil** 350W ATX Enermax FMA retail	69.00
60098 **Dämm-Matten-Set Evolution** EQ für Midito.	36.00
60097 **Dämm-Matten-Set Evolution** EQ für Bigto.	42.00
62734 **Gehäuse-Inlet Chieftec** BX 01 schwarz	9.80
62737 **Gehäuse-Inlet Chieftec** BX 02 blau	9.80

Grafikkarten	€
61861 **AOpen** FX-5200 TV/DVI 8x 64MB	85.00
61866 **AOpen** FX-5200 TV/DVI 8x 128MB	69.00
63289 **AOpen** FX-5600 TV/DVI 128MB	121.00
61351 **AOpen** FX-5800 8x ViVo 128MB	379.00
61834 **ASUS** V9520Magic/T FX5200 DDR 128MB	78.00
62087 **ASUS** V9560/TD FX5600 DDR 128MB	139.00
62088 **ASUS** V9560/TD FX5600 DDR 256MB	162.00
60100 **ATI** DVI-CRT Adapter	8.00
61772 **ATI** Radeon 9200CDT Sapphire 128MB	83.00
61767 **ATI** Radeon 9800Pro Sapphire 128MB	383.00
62204 **ATI** Radeon 9800Pro Sapphire 256MB	489.00
62658 **ATI Sapphire** 9600Pro Fireblade 128MB re.	177.00
62654 **ATI Sapphire** 9600Pro Ultimate 128MB re.	214.00
62657 **ATI Sapphire** 9800 Atlantis 128MB retail	287.00
62655 **ATI Sapphire** 9800Pro Ultimate 128MB re.	444.00
62656 **ATI Sapphire** 9800Pro Ultimate 256MB re.	555.00
63101 **Club3D ATI** Radeon 7000 64MB TVO/DVI	39.00
63106 **Club3D ATI** Radeon 9200 128MB TVO/DVI	74.00
63171 **Club3D ATI** Rade. 9600LP 128MB TVO/DVI	117.00
63103 **Club3D ATI** Rade. 9600ProVE 256MB TVO	147.50
62120 **Gainward** GF4 Pro600-8x TV/DVI 128MB	63.00
63006 **Gainward** GFX Ultra1200 XP/GS 128MB	345.00
62947 **HERCULES ATI** 3DProphet 9200 128MB	88.00
63253 **HERCULES ATI** 3DProphet 9800 128MB	287.00
61301 **HIS ATI** Radeon 9500 Excalibur 128MB	151.00
62284 **MSI** MS-8895 GF4 MX440-T8x DDR 64MB	49.90
62652 **MSI** MS-8912 FX5600 TD 128MB	147.00
61821 **NVidia** GF4 MX-440-8x TV DDR 64MB	45.00
63262 **PNY** Verto GF4 MX 440 DDR 64MB	53.50
63324 **PNY** Verto FX 5200U TD DDR 128MB	147.00
63327 **PNY** Verto FX 5900 TD DDR 128MB	312.00
63334 **PNY** Quadro FX1000 DDR 128MB	1049.00
63335 **PNY** Quadro FX2000 DDR 128MB	1609.00
63336 **PNY** Quadro FX3000 DDR 256MB	1929.00
62440 **Tyan** Radeon 9600Pro DVI/TV 128MB	161.00

Mainboards Sockel A/462	€
62979 **ASRocK** K7S8X Rev. 3.0	42.00
63319 **ASRocK** K7VM2 Rev. 3.0 M-ATX	45.00
60725 **ASUS** A7N8X/Deluxe/Gold	117.00
61204 **Elitegroup (ECS)** K7S5A Pro 5.0 LAN	34.00
62661 **EPoX** EP-8KRA2+	95.00
60583 **Gigabyte** GA-7VA	64.00
61941 **MSI** 6570 K7N2Delta-L	80.00
62444 **Shuttle** AN35N Ultra	73.00
62590 **Soyo** KT400A Dragon Lite	53.00
63469 **MSI** 9130 K8T Master1-FAR (Sockel 940)	199.00
60093 **VIA EPIA** 800 Mini-ITX	98.00
63083 **VIA EPIA** CL6000E Mini-ITX	167.00

Größer ...
... schneller ...
... besser!
Wir sind umgezogen!

Mainboards Sockel 423/604/754/940	€
59054 **Abit** BW7 SATX/Sockel 423	171.00
58062 **ASUS** P4T SATX/Sockel 423	214.00
58968 **MSI** 6529 845Pro SATX/Sockel 423	139.00
62699 **ASUS** PR-DLS533 (XEON)/Sockel 604	535.00
63244 **ASUS** K8V Deluxe/Sockel 754	149.00
63489 **EPoX** EP-8HDA3+/Sockel 754	169.00
63534 **Shuttle** AN50R/Sockel 754	145.00
63469 **MSI** 9130 K8T Master1-FAR/Sockel 940	195.00

Festplatten	€
62934 **Excelstore** 40GB 5400 ESG140	57.50
62930 **HITACHI** 120GB 7200 8MB HDS722512	102.00
59873 **IBM** 40GB IC35L040-AV-VN 2MB 7200UPM	64.00
60689 **IBM** 60GB IC35L060-AV-V2 2MB 7200UPM	65.00
61012 **IBM** 80GB IC35L090-AV-V2 2MB 7200	77.00
61241 **IBM** 120GB IC35L120-AV-V2 8MB 7200	101.00
60691 **IBM** 180GB IC35L180AVV207-1 8MB 7200	162.00



60969 **Maxtor** 80GB DiamMax+9 8MB 6Y080P0	88.00
60434 **Maxtor** 120GB DiamMax+9 7200 6Y120L0	99.90
60970 **Maxtor** 120GB DiamMax+9 8MB 6Y120P0	112.00
61389 **Maxtor** 300GB MaXLineII 5400 5A300J0	299.00
62336 **Samsung** 80GB P80 7200 SP0802N	77.00
61984 **Samsung** 120GB P80 7200 SP1203N	98.00
62922 **Samsung** 120GB P80 8MB 7200 SP1213N	102.00
62921 **Samsung** 160GB P80 8MB 7200 SP1614N	120.00
61434 **Seagate** 120GB Barra. 7200.7 ST3120022A	99.00
61937 **Seagate** 160GB Barra. 7200.7 ST3160021A	134.00
57718 **WD** 40GB WD400BB Caviar	60.00
58562 **WD** 80GB WD800BB Caviar	75.00
59447 **WD** 120GB WD1200BB Caviar	103.00

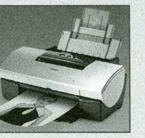
Artikel- und Warengruppen-Informationen!

ALL-IN-ONE-Drucker	€
62257 **brother** DCP-4020C	225.00
62594 **brother** MFC-8820D	699.00
61848 **Canon** Smartbase MP 700	319.00
62289 **Lexmark** X1150	94.00

Laserdrucker	€
62255 **brother** HL 1430	181.00
61814 **brother** HL 5050	315.00
61551 **HP** Laserjet 2300D	709.00

Abholung der Waren ab dem 10.11.2003 möglich!

Tintenstrahldrucker	€
60926 **Canon** CP-100 digital (für Photos)	241.00
61620 **Canon** i450	93.00



61062 **Canon** i950	315.00
63017 **EPSON** Stylus C44 plus DIN A4	57.00
63235 **EPSON** Stylus C64 DIN A4	95.00
55704 **EPSON** Stylus Photo 1290 A3+	369.00
62425 **HP** Deskjet 5150 C8962A	86.00

MIX [Auszug von mehr als 10.000 Produkten]	€
62349 **Shuttle** PC-SN45-G 462 M-ATX	249.00
60842 **Shuttle** XPC-SK41-G 462 M-ATX	177.00
62962 **BenQ** PB2220 Beamer 1700 ANSI-Lumen	1999.00
56419 **LongShine** V92-Modem 56K PCI intern ret.	12.00
57404 **LG** R8522B-B CD-ROM 52* bulk	19.00
63284 **LG** W8525B/B CD-Writer 52*/32*/52* +SW	54.00
61418 **BenQ** CRW 2410MR USB 24*/10*/32*	98.00
62411 **CPK** 462 XP3200 Arctic-Cooling Silent2	18.00
59670 **Wärmeleitpaste** HTK-001 silber	7.90
55850 **Mustek** DV 3000	115.00
61594 **APACER** Pen/USB-Disk 256MB 2.0	78.00
55345 **SONY** Disketten-Laufwerk 3,5" 1.44MB bulk	8.90
58288 **AVM** Fritz-Card ISDN-Karte PCI 2.1	59.90
62956 **Sysguard III** Multi-Frontpanel 5,25"	49.00
63135 **D-Link** Wireless PCI-Card 22MBit	48.00
61372 **Ricoh** DVD+R 4,7GB/5 Stück/Jewelcase/4x	12.00



62209 **Logitech** Maus B58 Optic.Wheel B.L. USB	14.00
59402 **Edimax** NEK PCI EN9130XL 100MBit retail	7.90
62925 **BenQ** Joybook 5000 14.1"COM (1.6/60/512)	1759.00
62435 **GPS-Empfänger "NaviLock"** Comp.-Flash	133.00



62895 **Canon** CanoScan LIDE 80 USB	178.00
59147 **MS WINDOWS XP** Home Edition SB	92.00
59769 **Mustek** ScanExpress A3 USB	166.00
63177 **Creative** Soundkarte Audigy 2 ZS	84.00
52237 **Cherry** G83-6105 W95 PS/2	14.90
58385 **QTronix** Scorpius KII PS/2	5.90
62558 **KNC ONE** TV-Tuner TV-Station DVB-S ret.	86.00

... und vieles, vieles mehr!

Alle Preise verstehen sich inkl. der gesetzl. MwSt. (Brutto-Preise). Es gelten die AGB und Garantiebedingungen der FortKnox Computer GmbH. Alle Angebote sind freibleibend, zzgl. € 7,90 Versandkostenpauschale pro Lieferung und Nachnahme (bei Online-Bestellungen ab € 3,90). Irrtümer, Druckfehler, Preisänderungen vorbehalten. Alle genannten Produkte sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

Hiermit machen wir Sie auf Ihr Widerrufsrecht aufmerksam!

Preis-/Verfügbarkeitsstand 13.10.2003

Der Computerhardware-Versand



FortKnox.de
COMPUTER GMBH

Der Computerhardware-Versender im Industrie- und Gewerbepark Alsdorf bei Aachen · Joseph-von-Fraunhofer Straße 3a · 52477 Alsdorf

EASY-CALL: **0800-6700900**

BESTELLTELEFON: **0800-3678566** · BESTELLFAX: **0800-3678329**

Gebührenfrei / Mo - Fr 8.00 - 20.00 Uhr — 24 Stunden täglich

E-MAIL: **info@fortknox.de**

C&C Generäle: Die Stunde Null

Auf den ersten Blick könnte man meinen, dass gar nicht so viel Neues im C&C Generäle-Add-on steckt. Bei genauerer Betrachtung ergeben sich etliche neue Taktiken und Strategien. Wir stellen alle Neuheiten und die neun Spezial-Generäle vor und lösen natürlich die drei Einzelspieler-Kampagnen.

Was ist neu bei der Westlichen Allianz?

CIA und Blendgranaten

Das CIA-Gebäude gibt es nicht mehr – die allumfassende Aufklärung ist jetzt Bestandteil des Strategiezentrums. Die Aufklärungsfunktion steht nur noch alle 200 Sekunden zur Verfügung. Erwähnenswert ist auch, dass Blendgranaten nicht mehr gegen die Stinger-Stellungen der IBG einsetzbar sind.



Hellfire-Drohne

Neben den beiden klassischen Drohnen gibt es nun die offensive Hellfire-Drohne. Der hohe Preis und die geringe Wirkung machen die Anschaffung jedoch nur selten lohnend. Nach wie vor ist die Reparaturdrohne die erste Wahl.



Geschützstellung

Zur Freude aller WA-Kommandanten gibt es diese neue, höchst effektive Abwehreinrichtung. Im Gegensatz zu Patriot-Batterien verbrauchen Geschützstellungen keinen Strom. Die Kanone ist zwar etwas lahm, aber Sie können vier Cyborgs in der Stellung unterbringen. So kann die Geschützstellung alle Ziele bekämpfen und erstmals verfügt die WA über eine effektive Infanterie-Abwehr.



Überwachungsdrohne

Klein, unscheinbar, aber durchaus nützlich. Durch diese fahrbare Drohne wird das Aufklärungspotenzial der Westlichen Allianz weiter gestärkt. Das Fahrzeug ist getarnt und deckt einen etwas größeren Bereich ab als die klassische Aufklärungsdrohne. Der Radius, in dem feindliche Tarneinheiten aufgedeckt werden, ist jedoch nur rund halb so groß wie der Sichtbereich. Das heißt aber nicht, dass die fliegende Drohne (1-Stern-General) jetzt überflüssig ist – das Gegenteil ist der Fall. Die fliegenden Aufklärer sind immer noch die erste Wahl für frühe Aufklärung im Feindesland und für unzugängliche Gebiete. Nutzen Sie die Überwachungsdrohne lieber für einen lückenlosen Aufklärungsgürtel rund um und in Ihrer Basis. Wichtig: Wenn die Drohne fährt, ist sie ungetarnt.



Avenger

Bei dem Preis bleibt einem zu Recht erst einmal der Atem weg. Der Avenger ist jedoch jeden Cent seines Anschaffungspreises wert, schließt er doch endlich die Lücke der WA-Luftabwehr. Raketen-Bots und TOW-Raketen bieten zwar einen gewissen Schutz vor Luftangriffen, aber besonders die flinken Migs entwischen allzu oft dieser Abwehr. Seien Sie beim Einsatz vorsichtig! Die Avenger sind langsam und haben kein direktes Offensivpotenzial. Im Angriff können die defensiven Fahrzeuge jedoch Raketen des Feindes unterdrücken und so den offensiven Kräften den Weg freiräumen. Ein kleiner, aber durchaus nicht zu verachtender Vorteil: Wenn ein Ziel von einem Avenger markiert wird, erhöht sich die Genauigkeit und die Feuerfrequenz aller attackierenden Einheiten auf dieses Ziel.



Mikrowellenpanzer

Einzige Aufgabe des Mikrowellenpanzers ist es, feindliche Gebäude außer Gefecht zu setzen. Die große Reichweite ermöglicht es, gegnerische Abwehrstellungen unbeschadet auszuknipsen. Nutzen Sie die Hightech-Panzer, um eine Schneise in die Abwehr zu schlagen, damit die Hauptangriffstruppe hindurchschlüpfen kann. Wenn Sie schon in der feindlichen Basis sind, hilft es enorm, wenn ein Mikrowellenpanzer das Hauptgebäude (keine Generalsfähigkeiten ausführbar) oder gar eine Superwaffe (Countdown stoppt) lahm legt. Die Mikrowellen deaktivieren selbst Bunker samt Besatzung – wenn sich der Gegner in Zivilgebäuden verschanzt hat, eliminiert ein Angriff mit Mikrowellen alle Cyborgs im Inneren. Im Kampfverband zahlt sich die Mikrowellen-Aura des Panzers aus. Infanterie in unmittelbarer Nähe des Fahrzeuges wird ausgeschaltet. Extra-Tipp: Wenn Sie das AP-Web-Zentrum angreifen, hören die Hacker im Gebäude mit der Arbeit auf. Selbst wenn die Attacke vorüber ist, weigern sich die Internet-Ganoven, weiterzuhacken. Der AP-Spieler muss erst alle Hacker aus dem Gebäude herausholen und wieder hineinbringen.

Geschütz für Überwachungsdrohne

Der Sinn dieses Upgrades ist mehr als fraglich. Zwar haben die Drohnen mit dem MG ein gewisses Abwehrpotenzial gegen Infanterie und leichte Fahrzeuge – aber sie geben damit ihre Tarnfunktion auf. Oft ist es viel wichtiger, den Feind zu orten, als ihn mit dem MG zu beschießen. Das Geschütz kann nicht gegen Luftziele eingesetzt werden, was die Anschaffung noch unrentabler macht.



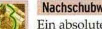
Raketenabwehrsysteme

Mit dem Abwehr-Upgrade wird Ihre gesamte Luftwaffe aufgerüstet. Gegen Projektilwaffen (Gattling-Geschütze, Vierlingsgeschütze) hilft es nicht, es bietet jedoch bedingten Schutz vor Raketenangriffen. Wenn Sie viele Lufteinheiten benutzen, erhöht das Raketenabwehrsystem die Überlebensfähigkeit Ihrer wertvollen Luftwaffe enorm.



Bunker-Buster

Der eher schwächliche Tarnkappenbomber war nie beliebt – mit den neuen Bunker-Bustern sieht das anders aus. Die Bombe entfernt alle Cyborgs aus befestigten Stellungen. Infanterie in Bunkern, zivilen Gebäuden und IBG-Tunnelsystemen wird mit dieser Bombe neutralisiert. Nur die Hacker im AP-Web-Zentrum sind vor diesem Angriff sicher.



Nachschubwege

Ein absolutes Pflicht-Update! Einmal erforscht, steigen die Einnahmen aus allen Quellen um zehn Prozent. Dies gilt sogar für das aus Erdölquellen gewonnene Geld. Kaufen Sie dieses Update immer, sobald es verfügbar ist.



Schutzanzüge

Die neuen Anzüge sollen Ihre Cyborgs vor Strahlung und Säure schützen. Der Effekt bei einem direkten Angriff ist jedoch gleich null. Die neuen Kleider verringern nur die Gefahr bei verseuchten Böden, was die Anschaffung nicht wirklich lohnend macht.

MOAB – Mutter aller Bomben

Wer bereits 5-Sterne-General ist, kann die Benzin-Bombe zur MOAB aufrüsten. Hauptvorteil ist nicht die größere Sprengkraft, sondern die Tatsache, dass ein Stealthbomber die Mutter aller Bomben abwirft. Wo der normale Bomber von der Luftabwehr zersiebt würde, bringt der große, schwarze Vogel seine Ladung sicher ins Ziel. IBG-Gebäude werden jedoch selbst von dieser Bombe nicht vollständig zerstört – die Löcher bleiben!

Flugblattaktion

Alle Einheiten und Gebäude, die von den Flugblättern getroffen werden, sind rund zwanzig Sekunden lang ausgeschaltet. Infanterie in Gebäuden und Fahrzeugen ist jedoch nicht betroffen. Der Effekt ähnelt der AP-EMP-Bombe und erlaubt es, ganze Truppenverbände lahm zu legen und ohne Gegenwehr anzugreifen. Besonders effektiv ist die Verbindung mit dem Spectre-Angriff.



Spectre

Sie können das Spectre-Erdkampfflugzeug überall einsetzen, da es im Anflug gegen Abwehrstellungen des Feindes immun ist. Am Zielort angekommen, nimmt es das durch den Kreis markierte Ziel unter Beschuss. Auch wenn die Maschine in diesem Zeitraum angreifbar ist, hält sie eine Menge Schaden aus. Der Zielkreis lässt sich manuell innerhalb des Einsatzgebietes verändern. Wichtig: Das Flugzeug schießt nur auf den Punkt des aktuellen Ziels.

Was ist neu bei der Internationalen Befreiungs-Gruppe?

Kulissen-Modus

Jetzt ist es der IBG möglich, Gebäude-Attrappen zu bauen. Diese Einrichtungen sind zwar nicht funktionsfähig, leiten die Gegner aber in die Irre. Der findige IBG-General stampft ganze Trabantenstädte aus dem Boden, die von der (im besten Falle getarnten) Hauptbasis ablenken. Ein weiterer Vorteil: Die Attrappen kosten nur ein Viertel des Normalpreises, können aber gegen entsprechende Mehrkosten zu voll einsatzfähigen Gebäuden aufgerüstet werden. Durch diese Kulissen-Technik wird die Taktik der IBG noch undurchsichtiger. Ist der Gegner erst einmal auf die falsche Fährte gelockt, attackieren Sie die feindliche Basis von einem anderen Stützpunkt aus. Aber Vorsicht! Der Feind kann eroberte Kulissen zu voll funktionsfähigen Gebäuden aufrüsten.



Saboteur

Diese unbewaffneten, getarnten Einheiten haben es faustdick hinter den Ohren. Die gemeinen Typen erweisen sich als dermaßen kletterfreudig, dass sie nicht einmal vor steilen Gebirgszügen Halt machen. Der Saboteur setzt feindliche Gebäude außer Betrieb oder benutzt sie für IBG-Zwecke. Die Auswirkung eines Saboteur-Angriffs hängt von der Art des Gebäudes ab.

Nachschublager: $ 1.000 werden gestohlen

Kommandozentrale: Die Generalsfähigkeiten sind für kurze Zeit nicht verfügbar und deren Counter werden zurückgesetzt.

Kraftwerke: Der gesamte Strom fällt für rund 30 Sekunden aus.

Superwaffe: Der Counter wird zurückgesetzt.



Tarnnetze

Bauen Sie eine Stingerstellung oder einen Tunneleingang. Nach der Fertigstellung haben Sie die Möglichkeit, die Abwehreinrichtungen mit Tarnnetzen zu versehen. Getarnte Tunneleingänge bringen gewaltige taktische Vorteile mit sich. Sie können den Gegner völlig unvorbereitet aus dem Nichts angreifen. Selbiges gilt für die Stingerstellung. Eine getarnte Stellung an einem strategisch wichtigen Punkt legt die Versorgung des Gegners lahm. Da der Feind mit keinem Wider-

stand rechnet, kommt es zu schmerzlichen Verlusten. Kombinieren Sie diese Taktik mit ein paar gut positionierten Sprengfallen, um den Feind einzuschüchtern.



Kampfbike

Diese preiswerten Einheiten sind auffallend flink und sehr wendig. Jedes Kampfbike wird mit einem MG-Cyborg als Fahrer geliefert. Sollte Ihnen die Besatzung nicht in den Kram passen, setzen Sie irgendeinen Cyborg (auch fahrende Bomben) auf den Feuerstuhl. Gewiefte IBG-Generäle stellen eine gemischte Motorradarmee zusammen, um von den verschiedenen Fähigkeiten der Bodentruppen zu profitieren. Kampfbikes fahren derart schnell, dass sie durch Abwehranlagen brettern und über Klippen springen können. Die Panzerung hingegen lässt einiges zu wünschen übrig, so dass die Kampfbikes nur im Verband effektiv sind.

Kampfbikes im Einsatz

Hier ein Beispiel für eine schlagkräftige Bikergang:

Kampfbike mit Infiltrator
Dieses Motorrad sollte wegen der teuren Fracht in der Mitte des Pulks fahren. Wenn mehrere Fahrzeuge auf Sie zurollen, nehmen Sie Reißaus, bei kleineren feindlichen Armeen schießen Sie mit dem Infiltrator die Fahrer vom Steuer weg. Halten Sie sich zuerst an die großen beziehungsweise enttarnenden Fahrzeuge wie zum Beispiel Overlords. Besetzen Sie entmannte Gefährte mit einem MG-Cyborg oder einem Arbeiterbot. Ein weiterer Vorteil: Gegnerische Fußeinheiten eliminiert der Infiltrator in Windeseile.

Kampfbike mit Entführer
Die getarnten Entführer arbeiten mit dem Infiltrator Hand in Hand. Während der zuletzt Genannte die enttarnenden Einheiten des Gegners leert, bringt der Entführer die ahnungslosen Konvoibegleiter in den Besitz der IBG.

Kampfbike mit Saboteur
Der Fiesling reiht sich hervorragend in die Biker-Truppe ein. Während sich die anderen Biker mit den Gegnern herumschlagen, kümmert sich der Saboteur um die Anlagen des Feindes. Besonders effektiv: Warten Sie mit dem Rest der Meute vor der feindlichen Basis. Der Saboteur heizt in den Stützpunkt und schaltet den Strom ab, indem er an einem Kraftwerk herumdoktert. Jetzt kann der Rest in die Stellung einfallen.

Kampfbike mit Arbeiterbot
Mit dem Motorrad breiten Sie das IBG-Imperium im Nu über die Karte aus. Ferner reparieren Ihre Arbeitsbienen die angeschlagenen Kollegen.

Kampfbike mit RPG-Einheit
Die Raketenjungs verwandeln die vom Werk aus schwach bewaffneten PS-Monster in schlagkräftige Flitzer. Brettern Sie an den Verteidigungsanlagen vorbei und sorgen Sie im feindlichen Lager für bombige Stimmung.

Kampfbike mit MG-Cyborg
Die normalen Fußsoldaten dürfen bei keiner Motorradkolonne fehlen. Sie erobern Einrichtungen und eliminieren gegnerische Cyborgs. Ein weiterer Vorteil: Wenn Sie das Palast-Upgrade Rebellentarnung besitzen, sind die Motorräder der MG-Cyborgs getarnt.



Kampfbus

Der schäbig wirkende Truppentransporter entpuppt sich als Ass im IBG-Ärmel. Mit Platz für acht Turbanträger und einer beachtlichen Geschwindigkeit wird der Kampfbus trotz fehlender Bewaffnung zur echten Bedrohung. Großer Vorteil: Nachdem der Bus zerstört wurde, fungiert die übrig gebliebene Karosserie als Bunker. Das bedeutet, dass die Insassen im Falle einer Vernichtung nicht gleich das Zeitliche segnen, sondern in Ruhe verschwinden können. Wenn die Busbesatzung bewaffnet ist, schießen die Jungs aus den Fenstern – der Kampfbus wird zur tödlichen Waffe.



Befestigte Struktur

Dieses Upgrade rüstet Ihre Gebäude mit widerstandsfähigem Stacheldraht aus. Stingerstellungen, Tunneleingänge und Scud-Stürme werden dabei nicht verstärkt.



Arbeitsschuhe

Die Fußbekleidung macht die Arbeiter noch fleißiger. Sie laufen rund 20 Prozent schneller und erwirtschaften an Vorratslagern 83 Dollar statt der üblichen 75.



GPS-Störsender

Ziehen Sie eine Angriffsarmee zusammen. Sobald Sie den GPS-Störsender im Generalsmenü gewählt haben, erscheint ein Wirkungskreis, den Sie über der Armee positionieren müssen. Die Einheiten innerhalb des Kreises sind nun getarnt. In Verbindung mit einem getarnten Tunneleingang sorgt eine unsichtbare Armee für böse Überraschungen im Gegnerlager, die meist erst entdeckt wird, wenn es bereits zu spät ist.



Schleichangriff

Mit dieser Generalsfähigkeit ist es möglich, überall auf der Karte einen Tunnelausgang erscheinen zu lassen, ohne einen Arbeiter zu bemühen. Diese Löcher sind allerdings nicht so widerstandsfähig wie die normalen Tunneleingänge. Um einen Schleichangriff zu starten, müssen Sie den Zielort aufgedeckt haben. Unser Tipp: Besorgen Sie sich das Upgrade Radarabtastung auf dem Schwarzmarkt, decken Sie den gewünschten Kartenteil auf und starten Sie den Schleichangriff.



Sprengfalle

Dieses Upgrade verwandelt Ihre MG-Cyborgs in Sprengstoffspezialisten. Jedes eigene oder neutrale Gebäude kann mit Dynamitladungen gesichert werden. Dies hat den Vorteil, dass wichtige Einrichtungen wie Entsatzzonen oder Superwaffen nicht in feindliche Hände geraten. Besonders trickreich ist eine „geschärfte" Kulisse. Der Feind versucht, das Gebäude zu erobern – statt ein neues Bauwerk zu erhalten, fliegt der Gegner in die Luft.

Was ist neu beim Asiatischen Pakt?



Neutronen-Minen

Minen sind ja schon praktisch, Neutronen-Minen aber der Albtraum jeder Landstreitmacht. Fährt ein gegnerisches Fahrzeug über eine der Minen, wird es nicht beschädigt. Lediglich die Besatzung segnet das Zeitliche. Ihre Cyborgs können die nun herrenlosen Vehikel besetzen. Neutronen-Minen müssen als Upgrade von normalen Minen gekauft werden, kosten also eigentlich 1.100 Dollar. Ein teurer, aber sehr effektiver Spaß.



Web-Zentrum

Das neue Gebäude des Asiatischen Pakts bietet acht Hackern Schutz vor Angriffen. Sie können nur ein Web-Zentrum bauen – die Jungs im Inneren arbeiten aber schneller als normalerweise. Das standfeste Gebäude sorgt dafür, dass wenigstens einige Hacker einen sicheren Arbeitsplatz haben und nicht wie früher ihr Geschäft im Freien verrichten müssen.



Satellitenzugriff 1

Sobald Sie die erste Stufe des Satellitenzugriffs erforscht haben, werden alle gegnerischen Kommandozentralen permanent aufgedeckt. Der Aufklärungsbereich ist sehr groß und ermöglicht AP-Kommandanten erstmals einen Blick in die feindliche Basis. Dieses Upgrade ist wärmstens zu empfehlen.



Satellitenzugriff 2

Wenn die Forschung am Satellitenzugriff 2 beendet ist, wird die komplette Karte kurzzeitig aufgedeckt. In großen Zeitabständen von rund fünf Minuten wiederholt sich die Aufklärung. Angesichts der Tatsache, dass man für das gleiche Geld drei Horchposten bekommt, überlegen Sie es sich besser zweimal, ob es lohnt, diesen Satellitenzugriff anzuschaffen. Prinzipiell gilt: Je größer die Karte, desto sinnvoller ist die zweite Stufe.



Horchposten

Dieses Gefährt ist praktisch und sehr billig. Der Horchposten rollt serienmäßig mit einer Besatzung von zwei Panzerjägern vom Band – also kostet das Fahrzeug gewissermaßen nur 200 Dollar. Wie bei den meisten Aufklärern ist bei diesem Vehikel der Sichtradius viel größer als der Bereich, in dem Feinde enttarnt werden. Außerdem ist das Gefährt nur unsichtbar, wenn es still steht. Die Panzerjäger feuern aus dem Horchposten und überleben eine Explosion des Fahrzeuges. Überlegen Sie gut, ob Sie das auch wirklich wollen. Schließlich ist die Tarnung verloren, sobald die Raketen fliegen. Unbemannt ist die Wahrscheinlichkeit, dass Ihre Spitzel auffliegen, viel geringer.



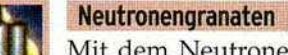
ECM

Der ECM-Panzer ist eine wertvolle Erweiterung aller AP-Bodenangriffe. In seiner passiven Form werden alle heranfliegenden Raketen vom ursprünglichen Kurs abgelenkt. Dies funktioniert ausnahmslos bei allen Projektilen – egal, ob sie aus der Luft oder vom Boden abgefeuert werden. Die Sprengkörper schlagen nach wie vor ein – nur nicht in den ECM-Panzer. Das heißt, dass Einheiten in unmittelbarer Nähe des Panzers durchaus von abgelenkten Raketen getroffen werden können. Der ECM-Panzer ist auch aktiv einsetzbar, um feindliche Fahrzeuge auszuschalten. Wenn Sie diesen Angriff nutzen, ist die Ablenkwirkung futsch.



Helix

Die Beschreibung „Overlord der Lüfte" trifft auf dieses Monster wirklich zu. Der Helix ist hart im Nehmen und teilt gehörig aus. Wie der Overlord ist dieser Hubschrauber mit den drei gängigen Upgrades ausrüstbar: Bunker (400 Dollar), Propagandaturm (500) und Gattling-Geschütz (1.200). Der Helix hat eine Schnellfeuerkanone und transportiert fünf Truppen – wenn ein Bunker installiert ist, kann die mitgeführte Infanterie direkt aus dem Helikopter feuern. Fahrzeuge befördert der Helix ebenso (Ausnahmen: Nuklearkanonen, Horchposten und Truppentransporter) – jedes Gefährt nimmt jedoch drei der fünf Plätze ein. Damit nicht genug: Wer weitere 800 Dollar investiert, kann seine Helix auch noch mit verheerenden Napalmbomben ausstatten. Einziger Nachteil: Der AP-Hubschrauber ist langsam und sehr anfällig für gegnerische Abfangjäger.



Neutronengranaten

Mit dem Neutronengranaten-Upgrade können alle Nukleargeschütze auf diese Munition wechseln. Ein Treffer eliminiert Besatzungen und Truppen in Fahrzeugen und Gebäuden. Auf diese Weise ausgeschaltete Fahrzeuge können durch Cyborgs eingenommen werden – natürlich auch vom Feind.

Tipp: Sogar IBG-Einheiten – Fahrzeuge wie Infanterie – in Tunnelsystemen gehen bei einer Neutronen-Attacke drauf.



Bombenteppich

Die neue Generalsbeförderung ist auf jeden Fall wert, einen Punkt dafür auszugeben. Der Angriff steht schnell wieder zur Verfügung und eignet sich hervorragend, um die gegnerische Abwehr vor einer Attacke zu schwächen. Besonders die Kombination mit dem Artillerieschlag lohnt – beide Angriffe zusammen können den Feind entscheidend schwächen.



Boost 1-3

Mit dem Boost stärken Sie Ihre Streitkräfte kurzfristig. In der ersten Stufe richten die Einheiten im Zielgebiet für zehn Sekunden zehn Prozent mehr Schaden an. Die beiden folgenden Stufen erhöhen den Schaden und die Dauer des Boosts (um je zehn Sekunden und zehn Prozent). Der Energieschub kann bei ähnlichen Kräfteverhältnissen einen sonst nicht möglichen Sieg bedeuten. Der Einflussbereich des Boosts ist enorm groß – versuchen Sie stets so viele Einheiten wie möglich auf einen Haufen zu stellen, um allen gleichzeitig den entscheidenden Kick zu geben. Extratrick: Der Boost ist bereit, Sie planen aber keinen Angriff? Lassen Sie den Boost in gegnerischem Terrain los – Sie stärken den Feind nicht, können aber den gesamten Bereich aufdecken.

Komplettlösung

Westliche Allianz (WA)

Mission 1: Operation Weltfrieden

Beschreibung

Sie müssen sich zum Güterbahnhof im Norden durchschlagen und dann Einheiten auf den Zug laden. Mit diesen Truppen findet der eigentliche Angriff auf die Raketenbasis statt. Sie können keine Basis bauen.

Position sichern

Erforschen Sie „Gebäude besetzen" und erobern Sie dann den Ölbohrturm und die Raffinerie. So bekommen Sie Geld und können preiswerte Fahrzeuge bauen. Den einzigen Generalsstern benutzen Sie für Paladine. Kaufen Sie das TOW-Raketen-Upgrade für Ihre Humvees. Erforschen Sie die Blendgranaten.

Vormarsch zum Dorf

Rücken Sie mit zwei voll besetzten Humvees und einigen Paladinen vor. Nördlich der Brücke finden Sie ein paar Panzer der AP. Besetzen Sie diese mit Cyborgs – den Overlord statten Sie mit einem Lautsprecherturm aus. Sammeln Sie auch die beiden UN-Kisten im Norden ein. Mit Blendgranaten oder Drachenpanzern räumen Sie die Gebäude aus. Die Abwehrstellungen und Einheiten der IBG halten Ihre Angriffstruppe nur kurz auf.

Truppe zusammenstellen

Sie können 16 Fahrzeuge im Zug transportieren. Neben dem Overlord empfehlen wir vier mit Cyborgs beladene Humvees gegen die Infanterie. Den restlichen Platz nutzen Sie für Paladine. Mit dieser Truppe ist der Stützpunkt im Nu vernichtet. Der Zug fährt los, sobald alle Laderäume voll sind.

Die IBG-Basis

Sie müssen jetzt lediglich ein paar Gebäude zerstören und den Radiosender mit einem Cyborg besetzen. Die Luftunterstützung besorgt den Rest.

Mission 2: Surumbi

Beschreibung

Zunächst müssen Sie alle Angriffe der IBG auf die Docks abwehren. Erst wenn alle Lkws eingetroffen sind, können Sie diese zum Lagerhaus eskortieren. Vor der Küste liegt eine Flotte, die Ihnen die Arbeit relativ leicht macht.

Docks sichern

Sammeln Sie die UN-Kisten ein und besetzen Sie die beiden Gebäude im Westen. Die Bunker an den Brücken im Osten lassen Sie durch Schlachtschiff-Salven zerstören. Schicken Sie Cyborgs in das Gebäude in der Nähe der Brücke. Ein Scharfschütze und einige Raketenbots sorgen dafür, dass keine IBG-Einheiten durchkommen. Im Westen marschieren hin und wieder einige Fußtruppen über die Berge. Kommandieren Sie einen Scharfschützen in diesen Bereich ab.

Artillerie-Ziele

Sobald die Docks sicher sind, müssen Sie systematisch den Gegner schwächen und seine Verteidigung zermalmen. Lassen Sie die Aufklärungsdrohnen in alle Richtungen ausschwärmen. Beschießen Sie alle Bunker, Stinger-Stellungen und Tunneleingänge mit den Schlachtschiffen der Marine. Sie können mit dieser Taktik einen Großteil der IBG-Stellungen sehr früh zerstören.

LKW-Eskorte

Der Weg zum Lagerhaus müsste dank Ihrer Aufklärungsarbeit schon längst frei von Gegnern sein. Nutzen Sie die Comanches, um die Route zusätzlich abzusichern. Der Bulldozer errichtet dann eine Basis am Dock und eine zweite am Lagerhaus. Hier sorgen einige Patriot-Stellungen für Ruhe.

Suchen und zerstören

Dank Comanches, der Schiffsartillerie und der Träger-Staffel machen Sie die Basis und alle versprengten Einheiten auf der Karte im Nu unschädlich. Die IBG startet zwar einige hilflose Angriffe auf das Lagerhaus – Ihre Patriots und in Gebäuden verschanzten Cyborgs sorgen aber dafür, dass jede dieser Attacken im Ansatz verpufft.

Mission 3: Operation Schneefall

Beschreibung

Sie haben dieses Mal keine Basis und nur eine Hand voll Truppen. Wichtigste Einheit ist natürlich der Kommando-Bot. Denken Sie daran, dass Radarwagen und Verteidigungsstellungen Ihre Tarnung auffliegen lassen könnten.

Befreiungsaktion

Gehen Sie mit dem Kommando-Bot Richtung Nordwesten. Stoßen Sie zum Gefangenenlager vor. Die Scharfschützen erledigen aus sicherer Distanz alle gegnerischen Cyborgs. Dank der hohen Erfahrungsstufe kann sich der Kommando-Bot ohne Probleme mit dem Tunneleingang und der Stinger-Stellung anlegen.

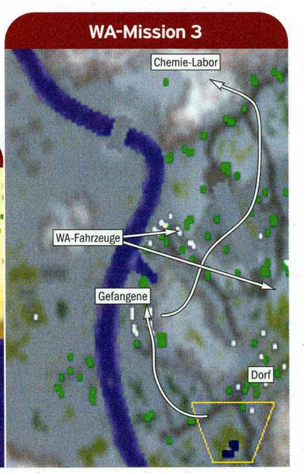
Kurz und schmerzlos

Auch wenn die Level-Designer bestimmt wollten, dass Sie den langen Weg nehmen, können Sie die Mission von nun an allein mit dem Kommando-Bot erledigen. Die Spezialeinheit kann über Klippen und Hänge klettern und heilt sich selbst. Folgen Sie dem eingezeichneten Weg – solange Sie unentdeckt bleiben, ist alles in Ordnung. Bei den Ölbohrtürmen wird Sie ein Radarwagen enttarnen. Mit ein paar Salven aus dem MG zerstören Sie das antennenbestückte Wohnmobil und sind so gleich wieder unsichtbar. Jetzt laufen Sie unbemerkt durch die Basis und zum Fuße des Berges im Norden – Mission erfüllt.

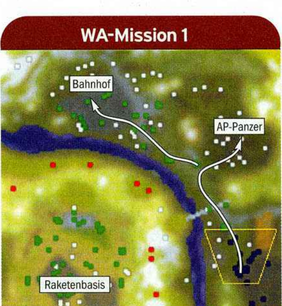
Lang und spannend

Wem die Schleich-Nummer zu langweilig ist, der darf auch den langen, actionreichen Weg nehmen. Nach der Befreiung schlagen Sie sich unter Einsatz von Blendgranaten durchs Dorf. Die Raketen-Cyborgs beschießen aus Häusern feindliche Fahrzeuge. An den markierten Punkten finden Sie Fahrzeuge, die Ihre Cyborgs besetzen können. Mit der gestärkten Streitkraft erledigen Sie die Basis und alle Verteidigungen. Vorsicht: Der neue IBG-Kampfbus ist sehr ge-

WA-Mission 3



WA-Mission 1



WA-Mission 2



fährlich. Sobald dieses Fahrzeug explodiert, müssen Sie es ein zweites Mal beschießen!

Mission 4: Operation: „Schwarzes Gold"

Beschreibung

Sie müssen die Ölfelder der IBG sichern und besetzen. Dabei werden sowohl Ihre Basis als auch Ihre Truppen bei den Bohrtürmen unentwegt angegriffen. Geld spielt hier kaum eine Rolle – schließlich nehmen Sie fortwährend neue Ölquellen ein. Ihr erster Generalsstern geht für die Aufklärungsdrohne drauf. Bevor Sie überhaupt daran denken, im Ölfeld zu operieren, muss der Bereich durch eine Drohne aufgedeckt sein.

Basisbau

Errichten Sie Ihre Basis. Entfernen Sie die Sprengfallen und erobern Sie die beiden Bohrtürme. Auch wenn man Ihnen unentwegt sagt, dass Sie angreifen sollen, sichern Sie erst die Brücke im Norden. Zwei Patriot-Batterien und zwei Abwehrstellungen mit Scharfschützen und Raketenbots schlagen alle Angriffe der aufgebrachten Bevölkerung zurück. Lassen Sie in der Nähe der Landebahn einen Kundschafter zurück – hier kommt es in regelmäßigen Abständen zu Rebellenhinterhalten.

Vorstoß ins Ölfeld

Sie müssen im Ölfeld stets mit Attacken rechnen. Sichern Sie das Gebiet mit Fahrzeugen und Infanterie. Errichten Sie an den Zufahrten im Norden starke Verteidigungen. Nutzen Sie Drohnen und Scharfschützen, um alle Sprengfallen zu enttarnen. Schießen Sie aus sicherer Distanz auf die Ölfässer. Das bannt die Gefahr, dass die Dinger in einem Feuergefecht versehentlich getroffen werden und Ihren Truppen Schaden zufügen. Erobern Sie unbedingt die Artillerie-Stellungen. Sammeln Sie auch die UN-Kisten im Süden ein. Sie finden in der südwestlichen Ecke einen von drei Agenten. Wer mag, setzt diese Einheiten ein – wirklich wichtig sind sie jedoch nicht.

Der Sender

Wenn Sie den Sender zerstören, hören die Bombenanschläge auf. Da der Bereich gut gesichert ist, tun Sie gut daran, die im Gefecht gewonnenen Generalspunkte für A-10-Angriffe auszugeben. Die IBG repariert den Turm nicht – also können Sie mit einigen Attacken diese Gefahr bannen.

Ölfeld komplett erobern

Sobald das Ölfeld in Ihrer Hand ist und Sie die Angriffe der IBG im Griff haben, können Sie sich daranmachen, das gegnerische Lager zu zerstören. Die Zufahrtswege sind vermint – denken Sie also an die Aufklärung. Da Sie mittlerweile im Geld schwimmen, können Sie eine große Angriffsarmee aus Paladinen bauen und das Lager im Norden dem Erdboden gleichmachen. Gegen Infanterie sollten Sie einige Kundschafter in einem Humvee mitnehmen.

Mission 5: Dr. Trax' Stützpunkt

Beschreibung

Dr. Trax hat eine riesige Basis und greift Sie wenige Minuten nach Spielbeginn unentwegt an. Sie müssen den Stützpunkt jedoch gar nicht zerstören – sobald alle vier Raketen in Ihrer Hand sind, haben Sie bereits gewonnen. Halten Sie stets einige Einheiten in der Basis bereit – Dr. Trax nutzt Schleichangriffe!

Missionsstart

Aufgrund des hohen Startkapitals können Sie schnell eine Basis errichten. Sie brauchen möglichst früh einige Comanches, um die Angreifer effektiv abzufangen. Gehen Sie zu Beginn nach Osten – die dortigen IBG-Einheiten samt Basis schließen sich Ihnen an. Im Westen nehmen Sie die Ölbohrtürme ein. Konzentrieren Sie sich nun zunächst darauf, ein Strategiezentrum zu bauen und Ihre Verteidigung wasserdicht zu machen. Errichten Sie Abwurfzonen, um stets über ausreichend Geld zu verfügen.

Auroras bauen

Legen Sie sich frühzeitig einen Flugplatz mit vier Auroras zu. Dr. Trax baut früher oder später einen Scud-Sturm. Da sich direkt vor der Abschussbasis ein weiteres Gebäude befindet, kann es passieren, dass die Rampe nicht komplett durch den Angriff von vier Auroras zerstört wird. Für diesen Fall müssen Sie noch einen A-10-Angriff in petto haben, um die Scud-Gefahr endgültig zu bannen.

Der Heli-Trick

Natürlich können Sie nach und nach alle Gebäude zerstören und mit starken Kampfverbänden auf die Raketensilos vorrücken. Aber warum sich so viel Mühe machen, wenn man auch eine Lücke in der gegnerischen Verteidigung nutzen kann? Sie brauchen zwei Chinooks, einige Cyborgs, einen Kommando-Bot und zwei Paladine. Laden Sie das Fußvolk in einen Humvee und diesen samt den Panzern in die Transporthubschrauber. Nehmen Sie am besten noch einige Comanches mit. Fliegen Sie am östlichen Kartenrand nach Norden. Sie kommen unbeschadet an den feindlichen Abwehrstellungen vorbei. Die Panzer vernichten das Vierlingsgeschütz und schon können Sie die ersten beiden Raketensilos und das Kontrollgebäude einnehmen. Von hier fliegen Sie nach Westen über die Berge weiter. Vorsicht: Dort steht erneut ein Vierlingsgeschütz. Außerdem treiben sich einige getarnte Cyborgs herum. Enttarnen Sie das Gebiet. Den Kommando-Bot setzen Sie auf den Bergen ab. Unbemerkt schleicht er sich zu den Rampen und schaltet die Cyborgs lautlos mit dem Messer aus. Alles andere, was hier noch stört, wird durch A-10-, Partikelkanonen- oder MOAB-Angriffe unschädlich gemacht. Sobald die Luft rein ist, setzen Sie die Cyborgs ab und erobern die Startrampen.

Internationale Befreiungs-Gruppe (IBG)

Mission 1: Vor der Stadt

Beschreibung

Bringen Sie den IBG-Anführer sicher zum Flugfeld. Der Flugplatz befindet sich im Nordwesten des Gebiets. Um den Flieger zu erreichen, müssen Sie sich durch das gesamte Gebiet schlagen. Achten Sie darauf, Ihren Anführer stets abzuschirmen.

Die Brücke sichern

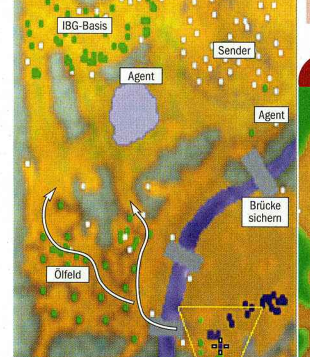
Rüsten Sie Ihre Vierlingsgeschütze mithilfe der am Startpunkt herumliegenden Vorratskisten auf. Gruppieren Sie die beiden und kümmern Sie sich um die Fußsoldaten östlich von Ihnen. Hinter der Brücke werden Sie von einigen WA-Truppen attackiert, die Sie mit der Raketenwerfer-Motorradgruppe abwehren. Nachdem Sie die Kisten eingesammelt haben, geht es weiter in Richtung Osten.

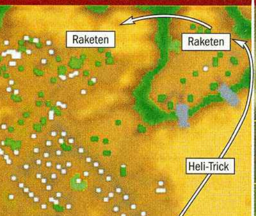
Den Artillerie-Stützpunkt erobern

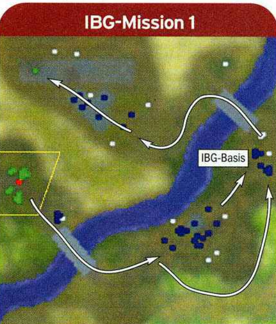
Nur wenige Einheiten bewachen das WA-Lager. Um möglichst wenig Verluste hinnehmen zu müssen, halten Sie Ihre angeschlagenen Einheiten aus der anstehenden Auseinandersetzung heraus. Mit ein wenig Geschick ist es möglich, die Besatzer auszuschalten, ohne eine Einheit zu verlieren. Begehen Sie nicht den Fehler, die feindlichen Einrichtungen zu zerstören. Lassen Sie vielmehr einen Soldaten von seinem Motorrad steigen, der die Gebäude erobert. Durch die Abwurfzone erhalten Sie zusätzlich Bares.

Die neue IBG-Basis

Ein Stückchen weiter östlich befinden sich die Überreste einer IBG-Basis. Überraschen Sie die wenigen WA-Bewachungsgruppen und bauen Sie das Lager wieder auf. Jetzt haben Sie eine intakte Hauptbasis! Wählen Sie die Generalsfähigkeit „Marodeur-Panzer". Bauen Sie bis zu fünf der Stahlmonster und rüsten Sie sie mit den herumliegenden Vorratskisten auf.







Die zweite Brücke

Am anderen Ufer warten zwei Überwachungsdrohnen auf Ihren Besuch. Produzieren Sie ein paar fahrende Bomben und jagen Sie die Drohnen in die Luft. Vergessen Sie nicht, die Entsatzzone zu erobern, die Sie in regelmäßigen Abständen mit Skorpion-Panzern versorgt.

Der Flughafen

Die zwei Artilleriegeschütze am Eingang des Lufthafens erledigen Sie mit fahrenden Bomben oder mit Ihren aufgerüsteten Marodeur-Panzern. Das Gelände ist kaum bewacht, deshalb dürfen Sie mit Ihren Truppen ungestört wüten. Wenn der Flughafen dem Erdboden gleichgemacht ist, fahren Sie mit dem IBG-Chef zum startbereiten Flugzeug.

Mission 2: Geheime Pläne

Beschreibung

„Tarnprinz" Kassad distanziert sich von der IBG. Ihre Aufgabe ist es, das verlorene Schaf auf den rechten Weg zu bringen. Passen Sie auf: Kassads Einheiten arbeiten getarnt! Lassen Sie deshalb jeden Tross von einem Radarwagen begleiten.

Das Basislager

Bilden Sie mindestens fünf Arbeiter aus und lassen Sie explodierte Sprengfallen sofort ersetzen. Neben dem ganzen Stress produzieren Sie auch noch eine Kaserne, einen Waffenhändler und einen Palast. Brettern Sie mit einem Kampfbike zum Ölturm südlich vom Stützpunkt und nehmen Sie ihn ein. Da Kassads Fußtruppen meist von Norden her angreifen, lohnt es sich, zwei Vierlingsgeschütze auf Wachtour zu schicken. Zwei zusätzliche Stingerstellungen sichern das Lager endgültig ab.

Auf dem Weg nach Süden

Benutzen Sie die Generalsfähigkeit „Kampfjeep-Training". Produzieren Sie einen Jeep und besetzen Sie ihn mit drei RPG-Einheiten, einem MG-Cyborg und einem Arbeiter. Bilden Sie eine Kolonne aus besagtem Jeep plus einem Radarwagen, einem Säuretraktor und zwei Vierlingsgeschützen. Mit dieser Crew fahren Sie Richtung Südosten. Nach kurzer Zeit stoßen Sie auf eine Siedlung. Nehmen Sie den Ölförderturm ein. Mit den RPG-Einheiten besetzen Sie die Häuser rings um den Bohrturm. Im Fall einer Beschädigung kommt der Arbeiter zum Zug.

Der zweite Stützpunkt

Östlich der Siedlung entdecken Sie ein Vorratslager, umsäumt von einigen Gebäuden. Lassen Sie sich an diesem Fleck häuslich nieder. Bauen Sie ein Geheimlager, eine Kaserne und einen Waffenhändler. Die Häuser besetzen Sie mit RPG-Einheiten und MG-Cyborgs. Zwei, drei Stingerstellungen reichen, um das neue Lager zu sichern.

Die Kommandozentrale

Produzieren Sie in beiden Lagern eine Eroberungsarmee. Vergessen Sie nicht, jede Kolonne von einem Radarwagen anführen zu lassen – es gibt viele Sprengfallen im Terrain. Schicken Sie die beiden Blechlawinen nach Norden. Nachdem Sie die Hauptstraße überquert haben, stoßen Sie auf einen geheimen IBG-Stützpunkt. Nehmen Sie alle Gebäude ein und schicken Sie die Arbeiter zum Vorratslager nördlich vom Stützpunkt. Nutzen Sie die Generalsfähigkeit „Scud-Stellung".

Die Insel im Südwesten

Die Bunker hinter der Brücke zerstören Sie mit Scud-Attacken aus der Distanz. Nachdem Sie den Fluss überquert haben, ziehen Sie mit Ihren Truppen nach Süden. Hier finden Sie eine kleine, getarnte Stellung die Sie schnell in Ihren Besitz bringen. Benutzen Sie einen Radarwagen, um die zahlreichen Sprengfallen zu enttarnen. Südwestlich der neuen Stellung finden Sie ein weiteres Vorratslager. Von dort starten Sie einen Schleichangriff auf die kleine Insel südlich von Ihnen. Auf dem Eiland wartet ein einsamer Ölförderturm auf seinen neuen Besitzer.

Prinz Kassad hat ausgedient

Der Endgegner verschanzt sich auf den Hügeln im Westen. Bevor Sie nun blindlings ins Gebirge vordringen, starten Sie ein Flächenbombardement. Bauen Sie also bis zu sechs Scud-Werfer. Mit dem Radarscan enttarnen Sie die feindlichen Stellungen, um sie im Anschluss mit den Scud-Werfern zu zerstören. Sobald Sie sämtliche Einrichtungen in Reichweite der Scud-Batterie vernichtet haben, erobern Sie das Gebirgsterrain mit Schleichangriffen und Motorradattacken. Das Kommandozentrum von Kassad befindet sich auf einer Insel im Nordwesten.

Mission 3: Seeschlacht

Beschreibung

Im Osten der Karte liegt die WA-Kriegsflotte vor Anker. Ziel ist es, eine Partikelkanone zu erobern, sie mit Energie zu versorgen und schließlich die WA-Flotte auf den Meeresboden zu schicken. Wegen der vielen Abwehrmechanismen müssen Sie sehr vorsichtig sein.

Die Partikelkanone

Wählen Sie einen Entführer und bringen Sie den Crusader-Panzer in Ihren Besitz. Die Fußsoldaten lassen Sie in die Jeeps steigen. Jetzt ziehen Sie mit der ganzen Truppe nach Osten, wo Sie die Partikelkanone finden. Die wenigen WA-Fußtruppen sind feinstes Futter für Ihre Vierlingsgeschütze. Rüsten Sie die Stahlmonster mit den Vorratskisten auf und fahren Sie in den Tunnel links neben der Kanone. Da die WA ständig versucht, die Partikelkanone aus der Luft zu zerstören, stellen Sie einige MG-Cyborgs und ein Vierlingsgeschütz als Wachen ab.

Energie für die Kanone

Durch das Tunnelsystem gelangen Sie auf die nächste Insel. Schicken Sie einen Entführer und klauen Sie den Tomahawk-Werfer, bevor der WA-Pilot einsteigen kann. Nördlich vom Tunnel finden Sie einen IBG-Stützpunkt, wo bereits ein Infiltrator wartet. Bevor Sie das Lager einnehmen, müssen Sie die drei Crusader-Panzer mithilfe der RGB-Einheiten beseitigen. Alternativ kapern Sie die drei Gefährte mit Entführern. Besetzen Sie die Vierlingsgeschütze und den Säuretraktor im Norden. Auf der Insel gibt es mehrere Vorratskisten, mit denen Sie Ihren Fuhrpark aufrüsten können. Der Infiltrator verwandelt die Artilleriegeschütze in Windeseile in einen Haufen Müll. Ohne diese Abwehreinrichtungen ist der WA-Stützpunkt nahezu wehrlos und die Kraftwerke sind schnell eingenommen. Kommandieren Sie zwei gut ausgebildete Vierlingsgeschütze ab, um die Ostseite des ehemaligen WA-Lagers gegen anstehende Luftangriffe zu verteidigen.

Reif für die Insel

Das winzige Eiland im Süden können Sie nur mit einem Schleichangriff erreichen. Der Ausflug lohnt sich, denn auf der Insel befinden sich ein herrenloser Säuretraktor und mehrere Vorratskisten.

Der neue Waffenhändler

Das nördliche Atoll erreichen Sie durch einen Schleichangriff. Während der Infiltrator die patrouillierenden Crusader-Panzer von ihrer Besatzung befreit, kümmern sich Ihre Säuretraktoren um die besetzten Häuser. Die WA-Jungs vor dem Waffenhändler überlassen Sie ebenfalls dem Infiltrator. Produzieren Sie eine schlagkräftige Angriffsarmee und sammeln Sie Ihre Truppen auf dem Sandplatz östlich der eroberten Siedlung.

Das IBG-Hauptquartier

Die Schlucht östlich von Ihnen wird stark bewacht. Zerstören Sie sämtliche Verteidigungsanlagen mit der Partikelkanone, ehe Sie mit

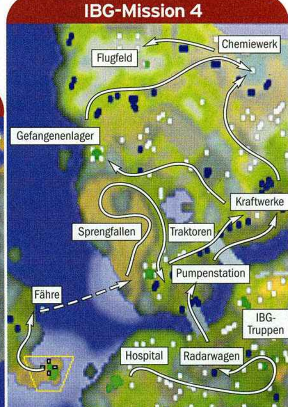
IBG-Mission 2

Prinz Kassad

IBG-Basis

IBG-Basis





der Armee das neue IBG-Lager stürmen. Richten Sie sich in Ihrem neuen Zuhause erst einmal ein. Zwei Geheimlager für die Vorratsfelder, eine Kaserne und ein paar Schwarzmärkte sorgen für viel Bares und neue Truppen. Der eroberte Waffenhändler versorgt die wachsende IBG-Armee mit Panzern und Vierlingsgeschützen, die Sie mit den Vorratskisten aufrüsten.

Eine weitere Schatzinsel

Das kleine Eiland im Nordwesten der neuen Basis können Sie nur durch einen Schleichangriff erreichen. Hier verbergen sich jede Menge Vorratskisten und zwei Marodeurpanzer. Schnappen Sie sich den Kram und kehren Sie zum Hauptlager zurück.

Schiffe versenken

Parken Sie sämtliche – möglichst gut gerüsteten – Truppen vor Ihrem Tunnel. Mit einem Schleichangriff kommen Sie auf die WA-Hauptinsel, wo allerdings kein freundlicher Empfang auf Sie wartet. Vernichten Sie die beiden Abwurfzonen, zu mehr werden Sie kaum kommen. Dann erledigen Sie mit Ihrer Partikelkanone die WA-Kraftwerke und schalten somit den Strom ab. Jetzt kämpfen Sie sich mit Ihrer Eroberungsarmee gen Süden, während Sie die Front ständig mit neuen Fahrzeugen versorgen. Sobald Sie den Flugzeugträger erreicht haben und auf die viereckige Markierung fahren, ist die stolze WA-Flotte Geschichte.

Mission 4: Infiltrator und die 40 Räuber

Beschreibung

Die IBG will den entscheidenden Schlag gegen die WA vorbereiten. Dazu braucht das Turbanpack eine neue Chemiewaffe. Über das Festland sind viele Einheiten verteilt, die Sie rekrutieren. Mit der erstarkten Streitmacht gilt es, das Chemiewerk zu erobern und so lange zu halten, bis 20 Lkw-Ladungen am Flughafen angekommen sind.

Kleine Bootsfahrt gefällig?

Gruppieren Sie die kleine Armee auf der westlichen Insel als Team 1. Die Jungs auf dem Festland werden zu Team 2. Kämpfen Sie sich mit der ersten Armee zur Fähre durch und setzen Sie zum Strand über. Der Strand ist vermint – es gibt kein Durchkommen. Sie benötigen einen Radarwagen, um die Minen zu entdecken.

Das südliche Festland

Nördlich vom Ausgangspunkt befindet sich ein Krankenhaus – das ist Ihr erstes Eroberungsziel. Schicken Sie Ihre Truppe nach Westen, bis Sie auf drei herrenlose Kampfjeeps stoßen. Rüsten Sie die Dinger mit den Vorratskisten auf und erledigen Sie alle Humvees, die Sie auf dem südlichen Festland finden. Der Radarwagen erwartet Sie nördlich vom Parkplatz, auf dem Sie die Jeeps gefunden haben.

Achtung, Minen!

Stellen Sie Team 1 in einer Reihe auf und lassen Sie die Formation halten. Auf diese Weise verhindern Sie, dass im Minenfeld ein Fahrzeug zum Überholen ansetzt und in den Sprengradius kommt. Scannen Sie mit dem Radarwagen den Strand und schlängeln Sie sich durch die Minen, bis Sie an einen Aufgang kommen.

Die Pumpstation

Ziehen Sie mit Team 1 nach Süden. Befreien Sie Ihre Kumpane aus dem umzäunten Areal und nehmen Sie mit Entführern die Tomahawks ein. Mit einem Soldaten besetzen Sie das Artilleriegeschütz. Erledigen Sie die Verteidigungsanlagen rechts der Brücke mit den Tomahawks. Die Patriot links von der Brücke überlassen Sie der Artillerie. Rücken Sie nun mit Team 2 vor und besetzen Sie die Pumpstation. Das Flugfeld sprengen Sie mit den befreiten fahrenden Bomben.

Kernschmelze

Sicher haben Sie bereits die acht unbesetzten Säuretraktoren südwestlich des Flugfeldes entdeckt. Bemannen Sie so viele Traktoren wie möglich und erledigen Sie die Bunkerphalanx oberhalb der Straße, die zu den Kraftwerken führt. Ein Abstecher über die zweite Brücke führt Sie zu einem abgelegenen Gefangenenlager, wo Sie mehrere Einheiten rekrutieren können. Team 2 kann nun gefahrlos die Straße zu den Kraftwerken passieren und der westlichen Allianz das Licht ausschalten.

Die Chemiefabrik

Schicken Sie Ihre Säuretraktoren Richtung Norden und leeren Sie die von der WA besetzten Häuser. Im Nordwesten des Festlandes stoßen Sie erneut auf ein Gefangenenlager und rekrutieren jede Menge Fußvolk. Die Bodentruppen schicken Sie los, um die vielen stromlosen Patriot-Stellungen rings um den Flugplatz im Norden zu vernichten. Währenddessen kümmern Sie sich mit den Säuretraktoren um die feindlichen Bunker, die den Weg zur Chemiefabrik säumen. Vergessen Sie nicht, dass die Bunker rund um das Chemiewerk noch besetzt sind. Beziehen Sie mit Ihren RPG-Einheiten im östlichen Bunker beim Chemiewerk Stellung. Auf diese Weise werden die Angriffe abgewehrt, die in Kürze von Osten auf Sie zurollen. Mit Ihren restlichen Truppen sichern Sie den Weg zum Flughafen, so dass Ihre Lkws ungestört die 20 Ladungen abliefern können.

Mission 5: Schleichangriff

Beschreibung

Jetzt geht es dem WA-Hauptlager an den Kragen. Die stark bewachte Basis erstreckt sich über den gesamten Nordosten der Karte. In der Mitte der Karte hat sich eine IBG-Splittergruppe eingenistet, die Sie unterstützt, sobald Sie die Gefangenen befreit haben.

Das AP-Lager

Die Mission beginnt im asiatischen Stützpunkt im Südwesten der Karte. Zur besseren Orientierung rüsten Sie die eroberte AP-Kommandozentrale mit einem Radar aus. Mit dem Bulldozer bauen Sie AP-Gebäude, während Sie mit Ihren Arbeitern IBG-Elemente errichten. Um bei den anstehenden Partikelkanonen-Attacken möglichst wenig Verluste zu erleiden, dürfen Sie das „Mischlager" nicht zu eng bauen. Eine üppige Luftabwehr in Form von Stingerstellungen, Gattling-Kanonen und Vierlingsgeschützen ist für die Basis überlebenswichtig. Gruppieren Sie die vorhandenen Fahrzeuge zu einer Angriffsarmee und ziehen Sie nach Osten.

Der WA-Stützpunkt

Auf dem Weg gen Osten finden Sie mehrere UN-Container und einige WA-Truppen, die Sie locker überwältigen. Begehen Sie nicht den Fehler, das WA-Lager dem Erdboden gleichzumachen, sondern erledigen Sie die Besatzungstruppen und nehmen Sie den Stützpunkt ein. Nach einigen Renovierungsarbeiten steht Ihnen ein voll funktionsfähiges WA-Lager zur Verfügung, das Sie nur noch ordentlich absichern müssen. Befreien Sie die Gefangenen und ziehen Sie gen Norden.

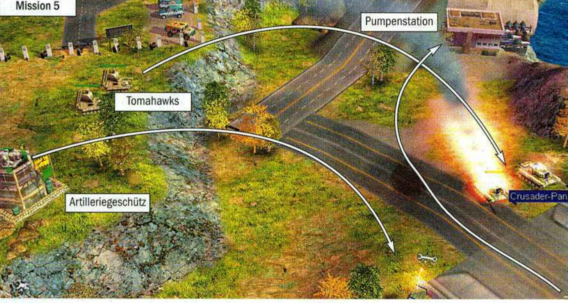
IBG-Verstärkung

Bereits nach wenigen Metern erreichen Sie das Lager der IBG-Splittergruppe. Die Turbankollegen freuen sich so über die Befreiung ihrer Kumpane, dass Sie sich Ihnen anschließen. Bauen Sie sich eine IBG-Basis samt SCUD-Sturm auf und sichern Sie die neue Basis mit Luftabwehreinrichtungen.

Zusätzliche Einnahmequellen

Da bei dieser Mission schnell Geldknappheit ausbricht, ist es ein Muss, die versteckten Ressourcen anzuzapfen. Ganz im Südosten liegen etliche UN-Container, die Ihr Konto ordentlich aufstocken. Im Norden der AP-Ausgangsbasis befinden sich ein Ölförderturm und eine Raffinerie. Östlich des neuen IBG-Lagers finden Sie einige Versorgungs-Container plus einen weiteren Ölförderturm. Vergessen Sie nicht, die eroberten Geldquellen mit Luftabwehrstellungen abzusichern.





HINTERHALT Die Brücke wird schwer bewacht. Mithilfe der Tomahawks und des Artilleriegeschützes fegen Sie die Wachtruppen weg – der IBG-Nachschub kann passieren und die Pumpenstation einnehmen.

Das WA-Hauptlager

Achten Sie darauf, dass Sie alle drei Lager intakt halten, indem Sie zerstörte Einrichtungen sofort wieder aufbauen. Auf diese Weise konzentrieren sich die Partikelkanonen-Angriffe nicht auf ein Lager und die Zerstörung hält sich in Grenzen. Knacken Sie die Patriot-Ketten des Hauptlagers mit einer Partikelkanone. Mit dem SCUD-Sturm attackieren Sie die WA-Kraftwerke und schalten den Burschen den Saft ab. Durch zusätzliche Schleichangriffe vernichten Sie wichtige Einrichtungen wie Waffenfabriken und Partikelkanonen. Wenn Sie nichts überhasten, geht der WA nach einer Weile die Puste aus und Sie können einmarschieren.

Asiatischer Pakt (AP)

Mission 1: Der Drache erwacht

Beschreibung

Nördlich der zentralen Stadt liegt die gut befestigte IBG-Basis. Die Stadt und die beiden Übergänge sind mit Sprengfallen gespickt. Nutzen Sie die Aufklärungsfunktion der Horchposten und Humvees mit Aufklärungsdrohnen, um die Fallen zu enttarnen.

Missionsbeginn

Rücken Sie nach Osten vor – dort nehmen Sie die Ölquelle und die Artillerie-Stellung ein. Gleichzeitig errichten Sie am Startpunkt Ihre Basis. Mit einigen Battlemaster- und Gattling-Panzern stoßen Sie nach Norden vor und nehmen dort ebenfalls die Artillerie ein.

Das Dorf

Halten Sie sich zunächst vom Dorf fern – die besetzten Gebäude und Sprengfallen können Ihnen schwere Verluste zufügen. Sichern Sie Ihre Position südlich der Siedlung. Mit einem kleinen Stoßtrupp geht es nach Süden. Dort nehmen Sie die schwer beschädigten WA-Gebäude ein. Jetzt können Sie Humvees bauen. Erforschen Sie Blendgranaten.

Die Ostflanke

Stoßen Sie am rechten Kartenrand nach Norden vor. Hier können Sie diverse Gebäude einnehmen und obendrein einige IBG-Fahrzeuge kapern. Mithilfe der WA-Cyborgs mit Blendgranaten und der Humvees mit Aufklärungsdrohnen säubern Sie nun die Stadt von Cyborgs und Sprengfallen.

Belagerung

Sobald das Dorf geräumt ist, sammeln Sie an beiden Übergängen nach Norden Truppenverbände. Geben Sie den Einheiten den Wachbefehl, um alle anrückenden Gegner auszuschalten. In der Zwischenzeit können Sie eine schlagkräftige Armee zusammenstellen. Der Feind hat eine Artillerie-Stellung – heben Sie diese mit Ihrer Artillerie aus. Wenn Sie genügend Truppen beisammenhaben, stürmen Sie die feindliche Basis.

Mission 2: Feuersturm

Beschreibung

Was nützt einem Geld, wenn man es kaum ausgeben kann. Sie müssen den Reaktor und die Bunker beschützen, bis Verstärkung eintrifft. Sie werden konstant angegriffen – von allen Seiten mit allen möglichen Einheiten.

Sofortmaßnahmen

Einige Dinge müssen sofort geschehen:
1. Bauen Sie mehr Versorgungs-Lkws.
2. Besetzen Sie alle Bunker mit Infanterie.
3. Bilden Sie unentwegt neue Cyborgs aus, um alle Seiten der Basis zu schützen.

Für aggressive Spieler

Drehen Sie den Spieß um! Nicht einfach, aber auf jeden Fall lohnend ist ein Angriff auf den IBG-Posten im Süden. Ziehen Sie alle Fahrzeuge zusammen. Mit Ihren Nukleargeschützen können Sie effektiv angreifen, müssen aber die Drachen- und Gattlingpanzer zum Schutz abstellen. Da diese Einheiten nicht für die Basisverteidigung verfügbar sind, müssen Sie sich dort umso mehr auf Ihre Cyborgs verlassen. Greifen Sie die Basis hart und entschlossen an – wechseln Sie zu Neutronengranaten, um feindliche Panzer unschädlich zu machen. Das Schöne daran: Ihre Cyborgs können diese Fahrzeuge kapern. Wenn Sie es richtig draufhaben, nehmen Sie im Nu die Basis ein und produzieren eigene IBG-Einheiten.

Die Verstärkung

Wenn Sie die Zeit unbeschadet überstanden haben, treffen etliche Helix-Hubschrauber ein und setzen Truppen und Bulldozer ab. Bauen Sie als Erstes ein Hauptquartier. Die Hubschrauber sind in großen Gruppen unschlagbar. Kaufen Sie auf jeden Fall die Napalmbomben. Während Sie Ihre Basisverteidigung weiter ausbauen, zerstören Sie mit Ihrer Helikopter-Staffel systematisch die IBG-Basen. Selbst Stinger-Stellungen sind kein Problem für diese Monster-Helis. Sogar die Paläste können Sie ohne Verluste mit Napalm angreifen. Natürlich ist es ebenfalls möglich, mit Bodentruppen vorzurücken – das ist aber langwieriger.

Mission 3: Befreiung

Beschreibung

Wir haben doch keine Zeit! Ihnen wird Ihr internationales Ansehen angezeigt – dieses sinkt stetig. Deswegen müssen Sie sich enorm sputen. Geld ist kein Problem – Sie müssen es aber schnell in Panzer umsetzen und dann zügig die fünf Statuen in der Stadt zerstören, um sich für einen Großangriff auf die Basis im Norden zu wappnen. Es gibt einige Ölquellen und sogar eine Raffinerie – halten Sie sich nicht mit der Eroberung dieser Gebäude auf, Sie haben genug Geld! Die Stinger-Stellungen der IBG sind zwar getarnt, aber das kann Ihnen egal sein, schließlich müssen sich die Dinger zum Schießen enttarnen.

Schneller Basisbau

Als Allererstes lassen Sie die Hacker ihren Dienst antreten. Nehmen Sie die vorhandenen Truppen und stoßen Sie nach Norden vor. Sie können einen Tunneleingang zerstören, bevor dieser überhaupt fertig ist. Außerdem nehmen Sie einige getarnte Stinger-Stellungen aus und vernichten die erste Statue. Gleichzeitig errichten Ihre Bulldozer an beiden Depots Nachschublager und im Norden und Westen je eine Cyborg-Kaserne, zwei Bunker und zwei Gattling-Geschütze. Besetzen Sie die Bunker mit je fünf Panzerjägern.

Panzerproduktion

Bauen Sie am besten gleich zwei Waffenfabriken. Die eine erforscht das Gattling-Update, die andere fängt sofort mit der Serienproduktion von Battlemaster- und Gattling-Panzern an. Pumpen Sie so viele Panzer wie möglich raus. Passen Sie an den beiden Verteidigungslinien auf. Hin und wieder greift ein Scud-Werfer an – dann müssen Sie aktiv eingreifen.

ie Statuen in der Stadt

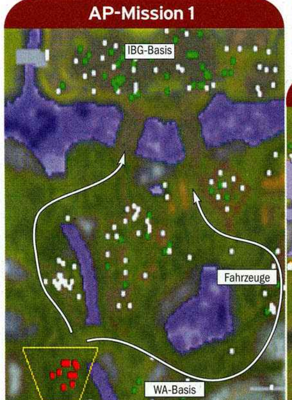
Stoßen Sie stets von außen in die Stadt vor. Ihre Fahrzeuge sind billig und Verluste tolerierbar. Am besten schlagen Sie sich nach Osten und dann nach Norden durch. Vermeiden Sie es, Ihre Panzer zwischen Gebäuden durchfahren zu lassen – diese Engpässe führen zu großen Verlusten. Am nördlichen Übergang stehen zwei Waffenfabriken, die Sie zerstören.

Bombenteppich

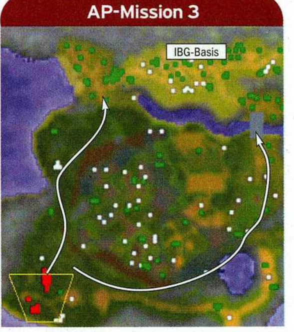
Sie steigen schnell auf – nutzen Sie den dritten Generalspunkt für den Bombenteppich. Statuen, die Sie noch nicht zerstört haben, greifen Sie so aus der Luft an. Während Ihre erste Truppe sich nach Nordosten durchschlägt, schicken Sie einen zweiten Verband von der Basis aus nach Norden zum westlichen Zugang zur IBG-Basis.

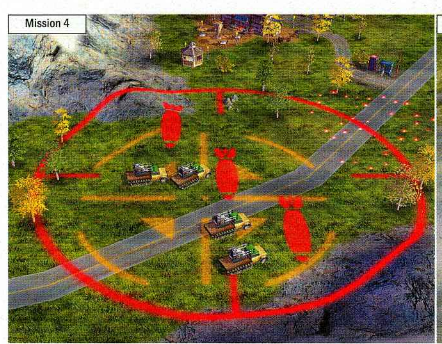
Der finale Angriff

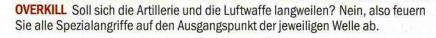
Wahrscheinlich ist die Zeit schon sehr knapp – dann heißt es: Augen zu und durch! Die Statue im Zentrum der Basis muss zerstört werden. Glücklicherweise hält das Ding nicht viel aus und es reicht, wenn ein Panzer einige Treffer











OVERKILL Soll sich die Artillerie und die Luftwaffe langweilen? Nein, also feuern Sie alle Spezialangriffe auf den Ausgangspunkt der jeweiligen Welle ab.



KRIEGSBEUTE Beseitigen Sie mit den Helix zunächst den Infiltrator. Danach können Sie all die schönen WA-Fahrzeuge und sogar eine IBG-Zentrale einnehmen.

landet. Greifen Sie auf jeden Fall von Osten aus an – der Weg ist kürzer. Wenn die Zeit reicht, räumen Sie systematisch den Weg frei. Sobald die Statue in sich zusammenbricht, ist die Mission gewonnen.

Mission 4: Brennender Himmel

Beschreibung

Sie müssen die IBG-Einheiten an der Flucht hindern. Sechs Wellen Fahrzeuge versuchen, das Gebiet nach Norden zu durchqueren. Wenn nur ein einziges Vehikel durchkommt, haben Sie verloren.

Sofortmaßnahmen

Einige Punkte auf der Karte sind aufgedeckt. Hier befinden sich Artillerie-Stellungen. Es gibt jedoch noch mehr einnehmbare Gebäude. Klappern Sie also all diese Punkte mit den beiden Truppentransportern ab und nehmen Sie alle Gebäude ein. Es geht weniger um die Funktion der Gebäude als um die lückenlose Aufklärung. Befehlen Sie den Bau eines weiteren Lkw und jeder Menge Helix-Hubschrauber.

Bodentruppen machen Pause

Sie haben einige Bodentruppen – die lassen Sie aber schön da, wo sie sind. Die Helis erledigen das schon. Rüsten Sie die Hubschrauber schön gemischt mit Propagandatürmen und Gattling-Geschützen aus. Die erste Gruppe sollte zehn oder mehr Helix enthalten. Wenn diese fertig sind, lassen Sie vier Migs bauen und erforschen bei der Gelegenheit das Rüstungs-Update. Wenn das erledigt ist, geben Sie weitere Helix in Auftrag.

Abfangmanöver

Ihre Minen legen Sie am Ausgangspunkt der aktuellen Welle. Wenn Bombenteppich und Artillerie verfügbar sind, lassen Sie diese ebenfalls los – mit Glück treffen Sie etwas. Der Clou an der ganzen Geschichte ist, dass keine der anrückenden Wellen auch nur den Hauch einer Chance gegen Ihre Helix hat, sofern Ihre Staffel groß genug ist. Denken Sie an die Propagandatürme: Wenigstens jeder zweite Hubschrauber sollte dieses Upgrade haben. Entwischt Ihnen ein Fahrzeug, dann schlägt die Stunde der Migs. Die Flieger sind schneller als die Helis und können einen Ausreißer problemlos abfangen.

Die letzte Welle

Sie haben mittlerweile eine kampferprobte Helikopter-Staffel und eine zweite Gruppe in der Hinterhand. Die letzte Welle kommt aus zwei Richtungen und ist mit jeder Menge Vierlingsgeschützen ausgerüstet. Netter Versuch – aber das nützt nun auch nichts mehr. Konzentrieren Sie Ihr Feuer immer zuerst auf die Luftabwehr oder auf Bomben-Lkws. Wenn einer davon hochgeht, ist meist die ganze Gruppe hinüber. Vielleicht verlieren Sie einen oder zwei Hubschrauber, mehr aber auch nicht.

Mission 5: Das Los des Drachen

Beschreibung

Die IBG hat sich in ihre letzte Bastion zurückgezogen. Obendrein haben die Terroristen einen WA-Stützpunkt übernommen. Sie werden also von IBG- und WA-Einheiten attackiert. Wenn Sie während der ersten Minuten alles richtig machen, ist die Mission relativ einfach.

Lassen Sie stets einige Einheiten in der Basis, um auf die regelmäßigen Tunnelangriffe der IBG zu reagierend. Hauptziele dieser hinterhältigen Attacken sind immer Superwaffen und das Web-Zentrum.

Bringen Sie die Basis auf Vordermann!

Folgende Dinge müssen sofort erledigt werden, um einen guten Spielstart hinzulegen:

1. Kaufen Sie das „Gebäude besetzen"-Upgrade und bilden Sie Cyborgs aus, um die beiden Ölquellen in der Basis zu übernehmen.

2. Kaufen Sie für das erste Nachschublager einen zweiten Lkw.

3. Bauen Sie am westlichen Depot ein zweites Nachschublager. Errichten Sie dann hier gute Verteidigungsstellungen und übernehmen Sie die vier WA-Fahrzeuge.

4. Gruppieren Sie Ihre Einheiten und kaufen Sie Upgrades für die Overlords (Gattling und Propagandaturm) und die Helix.

Vorstoß nach Süden

Bauen Sie einige Truppentransporter und stoßen Sie mit diesen, den Overlords und den Helix nach Süden vor. Sie finden etliche wertvolle WA-Fahrzeuge und diverse Gebäude. Bevor Sie diese übernehmen, müssen Sie den Infiltrator finden – am besten geht dies mit dem Helix samt Propagandaturm. Wenn diese Gefahr beseitigt ist, übernehmen Sie möglichst zeitgleich die beiden Artilleriestellungen. Nach und nach fällt der gesamte Südosten in Ihre Hand. Die IBG-Zentrale ist zwar nur eine Attrappe, kann aber zu einer echten Kommandozentrale aufgewertet werden. Außerdem ist bei den WA-Einheiten ein Bulldozer dabei. Sie haben jetzt Kommandozentralen aller drei Parteien!

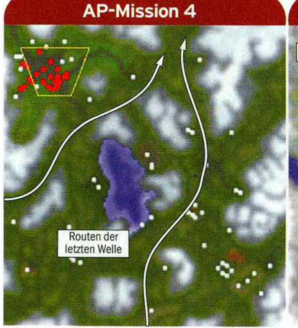
Partikelkanone und Scud-Sturm

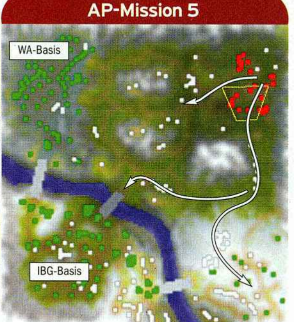
Der Gegner setzt seine Superwaffen sehr ineffektiv ein. Machen Sie sich also keine Sorgen. Bauen Sie möglichst bald Superwaffen, um die Gefahr zu bannen. Wenn Sie den WA-Bulldozer haben, können Sie auch Auroras produzieren – vier Auroras zerstören eine Superwaffe. Mit der WA-Kommandozentrale und den dort verfügbaren Satelliten können Sie die feindlichen Waffen mit etwas Geduld orten. Tipp: Suchen Sie in den nordwestlichen und südwestlichen Ecken der Karte.

Was ihr wollt!

Wie Sie letztendlich die IBG in die Knie zwingen, ist Ihre Sache. Sie verfügen über unendliche Ressourcen und können alle Einheiten aller Parteien bauen. Ob nun große Luftangriffe, riesige Bodenoffensiven oder vernichtende Superwaffenangriffe – vernichten Sie die IBG!

FLORIAN WEIDHASE/RALPH WOLLNER



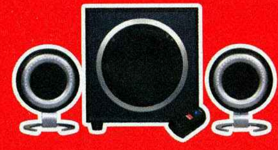


SPEED LINK

Sollen sich andere ärgern.



RATTLESNAKE
Multi-Function PC Gamepad



APOLLO²
2.1 Subwoofer System



MEDUSA
5.1 Surround Headset



4 IN 1 FORCE FEEDBACK
Racing Wheel

Add *SPEED* to your life

PREISWERT & SCHNELL & ZU



Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020

GRAFIKKARTEN - AGP

SAPPHIRE	MB / Chip	€
9600 +TV-out+DVI retail	128-DD / Rad. 9600	139,-
9600 +TV-out+DVI	256-DD / Rad. 9600	144,-
9600 Pro +TV-out+DVI bulk	128-DD / Rad. 9600 Pro	179,-
9600 Pro +TV-out Light retail	128-DD / Rad. 9600 Pro	189,-
9600 Pro U.E. +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9600 Pro	219,-
9800 Pro +TV-out Light retail	128-DD / Rad. 9800 Pro	389,-
9800 Pro +TV-out+DVI retail	128-DD / Rad. 9800 Pro	419,-
9800 Pro +TV-out+DVI	256-DD / Rad. 9800 Pro	529,-
9800 Pro U.E.+TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	489,-
9800 Pro U.E.+TV-out+DVI	256-DD / Rad. 9800 Pro	589,-

ASUS	MB / Chip	€
V9520 Magic/T +TV-out	128-DD / GF FX5200	79,-
V9560/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5600	139,-
V9560/TD +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5600	169,-
V9560 VideoSuite +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5600	169,-
V9560 Ultra/TVD +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5600U	209,-
V9950/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5900	349,-
V9950 Deluxe +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5900	379,-
V9950 Ultra/TD +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5900U	499,-
V9950 Ultra Deluxe +VIVO	256-DD / GF FX5900	579,-
Rad. 9800XT/TVD +VIVO+DVI	256-DD / Rad. 9800XT	599,- L

AOPEN	MB / Chip	€
FX5200-DV +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5600	109,-
FX5600-DV +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5600	119,-
FX5600-DV +VIVO+DVI	256-DD / GF FX5600	159,-
FX5600S-DVO +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5600	149,-
FX5600S-DVO +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5600	159,-
FX5900-DV +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5900	329,-
FX5900U-DVC +VIVO+DVI	256-DD / GF FX5900U	449,-

GAINWARD	MB / Chip	€
GF4 Ultra/750-8X XP OEM	128-DD / GF4 Ti4800SE	179,-
FX Pro/660 +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200	79,-
FX Pro/680 +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5200	114,-
FX Pro/760 XP GS +VIVO	128-DD / GF FX5200U	149,-
FX Ultra/760 +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5600	149,-
FX Ultra/760 XP GS +VIVO	128-DD / GF FX5600U	199,-
FX Ultra/760 GS LE	128-DD / GF FX5600	199,-
FX Ultra/780 +TV-out	256-DD / GF FX5600	169,-
FX Ultra/780 XP +VIVO+DVI	256-DD / GF FX5600U	199,-
FX Ultra/1200 XP GS +VIVO	128-DD / GF FX5900	349,-
FX Ultra/1300 +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5900	419,-
FX Ultra/1600 XP GS +VIVO	256-DD / GF FX5900U	479,-
CoolFX Ultra/1600 XP GS	256-DD / GF FX5900U	849,-
inkl. Wasserkühlung, FireWire- u. 5.1 Soundkarte, Headset		

MSI	MB / Chip	€
G4Ti4600-TD8X +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4800-8X	169,-
FX5200-TDR +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200	104,-
FX5600-TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5600	159,-
FX5600-VTDR +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5600	169,-
FX5600-VTDR +VIVO+DVI	256-DD / GF FX5600	199,-
FX5600U-VTD +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5600U	234,-
FX5900SP-VTD +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5900	319,-
FX5900SP-VTD +VIVO+DVI	256-DD / GF FX5900	369,-
FX5900 Ultra-VTD +VIVO	256-DD / GF FX5900U	539,-
N5900U-VTD +VIVO+DVI	256-DD / GF FX5900U	579,-
mit optischer Maus u. Spielebundle		

LEADTEK	MB / Chip	€
A310 TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5600	154,-
A310 TD MV +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5600	159,-
A340 Ultra TD MV +VIVO	128-DD / GF FX5200U	159,-
A350 LX TDH +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5900	289,-
A350 TDH MV +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5900	309,-
A350 Ultra TDH MV +VIVO	256-DD / GF FX5900U	399,-

CLUB3D	MB / Chip	€
9200 +TV-out+DVI	256-DD / Rad. 9200	99,-
9600 +TV-out	256-DD / Rad. 9600	159,-
9600 Pro +TV-out	128-DD / Rad. 9600 Pro	169,-
9800 +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9800	299,-
9800 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	349,-
9800 Pro +TV-out+DVI	256-DD / Rad. 9800 Pro	499,-

SPARKLE	MB / Chip	€
SP8831DV +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5600	139,-
SP8831DT +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5600	144,-
SP8831DV +VIVO+DVI	256-DD / GF FX5600	159,-
SP8834DT +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200	79,-
SP8835PT Platinum +DVI	128-DD / GF FX5900	379,-

HERCULES	MB / Chip	€
9600 +TV-out+DVI retail	256-DD / Rad. 9600	169,-
9600 Pro +TV-out+DVI retail	128-DD / Rad. 9600 Pro	229,-
9800 Pro +TV-out+DVI retail	128-DD / Rad. 9800 Pro	399,-
9800XT +TV-out+DVI retail	256-DD / Rad. 9800XT	549,-

GIGABYTE	MB / Chip	€
GV-R9200 +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9200	99,-
GV-R9600 +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9600	119,-
GV-R9600 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9600 Pro	179,-
GV-R9800 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	369,-
GV-R9800 Pro +TV-out+DVI	256-DD / Rad. 9800 Pro	499,-

RAM

Tagespreise!

DDR-RAM

256 MB	GEI*	GEI	COR*	COR	KHX*	KHX	SAM	INF	KVR	MDT	OEM
DDR266-CL2,5							59,-		47,-		43,-
DDR266-CL2								50,-	48,-	45,-	
DDR333-CL2,5		49,-					59,-	50,-	48,-	45,-	43,-
DDR333-233				64,-							
DDR333-222				79,-		64,-					
DDR370-233				74,-							
DDR370-222						74,-					
DDR400-CL3							59,-	50,-	48,-		43,-
DDR400-333									49,-		
DDR400-CL2,5		52,-							64,-	45,-	
DDR400-233		64,-		76,-							
DDR400-232				86,-		69,-					
DDR400-222						84,-					
DDR433-233		69,-				74,-					
DDR466-344				84,-		79,-					
DDR466-CL2,5		79,-									
DDR500-344				104,-		89,-					

512 MB	GEI*	GEI	COR*	COR	KHX*	KHX	SAM	INF	KVR	MDT	OEM
DDR266-CL2,5							119,-	99,-	92,-		84,-
DDR266-CL2									94,-	89,-	
DDR333-CL2,5		94,-					119,-	99,-	94,-	89,-	84,-
DDR333-233				114,-							
DDR333-222			154,-	144,-	129,-	119,-					
DDR370-233				134,-							
DDR370-222					149,-	139,-					
DDR400-CL3							119,-	99,-	94,-		84,-
DDR400-333									96,-		
DDR400-CL2,5		99,-							124,-	89,-	
DDR400-233	129,-	124,-	149,-	139,-							
DDR400-232			169,-	159,-	139,-	129,-					
DDR400-222					169,-	159,-					
DDR433-233	139,-	134,-			149,-	139,-					
DDR466-344			164,-	154,-	159,-	149,-					
DDR466-CL2,5	159,-	154,-									
DDR500-344			204,-	194,-	179,-	169,-					
DDR500-CL2,5	184,-										
DDR533-CL3	199,-										

Hersteller-Abkürzungen: GEI = GelL / COR = CORSAIR / KHX = KINGSTON HyperX / SAM= SAMSUNG / INF = INFINEON / KVR = KINGSTON ValueRAM
/ * = Doppelpack für Dual Channel

MAINBOARDS

WinFast A350 LX TDH

LEADTEK Grafikkarte

- NVIDIA® GeForce FX 5900
- 128 MB DDR-RAM
- 400 MHz Chiptakt
- 850 MHz RAM-Takt
- AGP 8x
- VGA, TV-Out & DVI
- retail

289,-

ASUS	Sockel-Chip	RAM	€
A7V8X-X (S, L)	A-KT400	D	64,-
A7V600 (S, GL, sA)	A-KT600	D	94,-
A7N8X-X (S, L)	A-nForce2	D	79,-
A7N8X-VM (µATX, S, V, L)	A-nForce2	D	109,-
A7N8X Deluxe (S, L, F, sA)	A-nForce2	D	119,-
K8V Deluxe (S, GL, F, sA)	754-K8T800	D+	149,-
K8V Deluxe (S, GL, F, sA) inkl. AMD Athlon 64 3200+ CPU	754-K8T800	D+	549,- L
SK8N (S, L, F, sA)	940-nForce3	D*	229,-
P4S-X (S, L)	478-645	D	59,-
P4S8X-X (S, L)	478-648	D	64,-
P4S800 (S, L)	478-648	D	79,-
P4S533-MX (µATX, S, V, L)	478-651	S/D	69,-
P4SDX (S, L)	478-655	D	69,-
P4S800D (S, GL, F, sA)	478-655FX	D	109,-
P4V800-X (S, L, sA)	478-PT800	D	84,-
P4PE-X (S, L)	478-845PE	D	74,-
P4P800S (S, L)	478-848P	D	99,-
P4P800S-E Deluxe (S, GL, F, sA)	478-848P	D	149,-
P4P8X (S, GL)	478-865P	D	99,-
P4P800-VM (µATX, S, V, L)	478-865G	D	114,-
P4P800 (S, GL, sA)	478-865PE	D	124,-
P4P800 Deluxe (S, GL, F, sA, R)	478-865PE	D	149,-
P4C800 (S, GL, sA)	478-875P	D	164,-
P4C800 Deluxe (S, GL, F, sA)	478-875P	D+	184,-
P4C800-E Deluxe (S, GL, F, sA)	478-875P	D+	199,-

ELITEGROUP	Sockel-Chip	RAM	€
K7VTA3 Rev. 5 (S, L)	A-KT333	D	42,-
K7VTA3 Rev. 5 (S, L, F, R)	A-KT333	D	47,-
L7VTA (S, L, F, R)	A-KT400	D	62,-
K7S5A Pro (S, L)	A-735	S/D	34,-
K7SOM+ (µATX, S, V, L)	A-740	D	49,-
K7SOM+ (µATX, S, V, L) inkl. AMD Duron 1800+	A-740	D	79,-
N2U400-A (S, L)	A-nForce2	D	64,-
845PE (S, L)	478-845PE	D	57,-
848P-A (S, L)	478-848P	D	69,-

Bei allen Mainboards geben wir die verwendbaren Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM"):
S : SD-RAM — + : auch ECC
D : DDR-RAM — * : nur ECC Registered
R : RD-RAM — R32 : 32 Bit RD-RAM

MSI	Sockel-Chip	RAM	€
KT4V-L (S, L)	A-KT400	D	74,-
KT4AV-L (S, L)	A-KT400A	D	79,-
KT6 Delta-LSR (S, L, sA)	A-KT600	D	84,-
KT6 Delta-FISR (S, GL, F, sA)	A-KT600	D	104,-
K7N2 Delta-L (S, L)	A-nForce2	D	84,-
K7N2 Delta-ILSR (S, L, F, sA)	A-nForce2	D	114,-
K7N2G-L (S, V, L)	A-nForce2	D	104,-
K7N2G-ILSR (S, V, L, F, sA)	A-nForce2	D	139,-
K8T Neo-FIS2R (S, GL, sA)	754-K8T800	D	179,-
K8T Master1-FAR (GL, sA)	940-K8T800	D*	219,-
648F Neo-L (S, L)	478-SiS648FX	D	79,-
845PE Max3-FISR (S, GL, F, sA)	478-845PE	D	134,-
845GE Max-L (S, V, L)	478-845GE	D	89,-
848P Neo-LS (S, L)	478-848P	D	99,-
865P Neo-L (S, L)	478-865P	D	99,-
865PE Neo-L (S, L)	478-865PE	D	114,-
865PE Neo2-FIS2R (S, GL, F, sA)	478-865PE	D	154,-
865G Neo2-LS (S, V, L)	478-865G	D	124,-
875P Neo-LSR (S, L, sA)	478-875P	D+	149,-
875P Neo-FIS2R (S, GL, F, sA, R)	478-875P	D+	189,-

GIGABYTE	Sockel-Chip	RAM	€
7VT600-L (S, L)	A-KT600	D	79,-
7N400L (S, L)	A-nForce2	D	94,-
7N400 Pro (S, L, F, R)	A-nForce2	D	129,-
7NNXP (S, GL, F, R)	A-nForce2	D	189,-
K8VT800 Pro (S, GL, F, R)	754-K8T800	D	129,-
K8N (S, L)	754-nForce3	D	114,-
K8N Pro (S, GL, F, R)	754-nForce3	D	139,-
8I848E-L (S, L)	478-848P	D	99,-
8IPE1000L (S, L)	478-865PE	D	109,-
8PENXP (S, GL, F, sA, R)	478-865PE	D	199,-
8IK1100 (S, L, F, sA)	478-875P	D+	149,-

ASROCK	Sockel-Chip	RAM	€
K7VT4-4X (S, L)	A-KT333CF	D	39,-
K7VM2 3.0 (µATX, S, V, L)	A-KM266	D	49,-
K7VM4 (µATX, S, V, L)	A-KM400	D	59,-
K7S8X 3.0 (S, L)	A-746FX	D	49,-
GE Pro-HT (µATX, S, V, L)	478-651	S/D	59,-
P4I45D (S, L)	478-845D	S/D	54,-
P4I45PE (S, L)	478-845PE	D	62,-
P4I45G (µATX, S, V, L)	478-845G	S/D	72,-
M266A 3.0 (µATX, S, V, L)	478-P4M266A	S/D	49,-

CHAINTECH	Sockel-Chip	RAM	€
7NJL3 (S, L)	A-nForce2	D	72,-
7NJL4 (S, L)	A-nForce2	D	79,-
7NIF2 (µATX, S, V, L)	A-nForce2	D	99,-
7NJS Zenith Ultra (S, L, F, sA)	A-nForce2	D	179,-
9PJL APOGEE (S, L, F)	478-865PE	D	149,-
9CJS Zenith (S, GL, F, sA) inkl. 7.1 Soundkarte, Fernbedienung u. Cardreader	478-875P	D+	219,-

EPOX	Sockel-Chip	RAM	€
EP-8KRA2i (S, L)	A-KT600	D	79,-
EP-8KRA2+ (S, L, F, sA, R)	A-KT600	D	97,-
EP-8RDA3 (S)	A-nForce2	D	89,-
EP-8RDA3+ (S, L, F, sA)	A-nForce2	D	99,-

Bei allen Mainboards geben wir die entsprechenden Ausstattungsmerkmale mit folgenden Abkürzungen an:
D : Dual — L : LAN — F : FireWire
S : Sound — GL : Gigabit LAN — R : RAID
V : VGA — B : Bluetooth — sA : sATA-RAID

CPU

Tagespreise!

INTEL			GHz	tray	in-a-box
Celeron® (So478)		128	1,8	64,-	69,-
Celeron® (So478)		128	2,0	69,-	79,-
Celeron® (So478)		128	2,2	79,-	84,-
Celeron® (So478)		128	2,4	89,-	94,-
Celeron® (So478)		128	2,5	94,-	99,-
Celeron® (So478)		128	2,6	99,-	104,-
Celeron® (So478)		128	2,7	114,-	119,-
P4 (So478)	400	512	2,0		179,-
P4 (So478)	533	512	2,4	179,-	184,-
P4 (So478)	400	512	2,4	194,-	204,-
P4 (So478)	800	512	2,4	199,-	204,-
P4 (So478)	800	512	2,6	234,-	239,-
P4 (So478)	533	512	2,66	209,-	219,-
P4 (So478)	533	512	2,8	279,-	299,-
P4 (So478)	800	512	2,8	294,-	299,-
P4 (So478)	800	512	3,0	439,-	449,-
P4 (So478)	533	512	3,06	439,-	449,-
P4 (So478)	800	512	3,2	659,-	669,-

AMD		GHz	tray	PIB
Athlon™	133	1,33	49,-	
Athlon™ XP 2000+	Tho.	1,66	64,-	74,-
Athlon™ XP 2000+	Tto.	1,66	69,-	
Athlon™ XP 2200+	Tho.	1,8	79,-	84,-
Athlon™ XP 2400+	Tho.	2,0	89,-	94,-
Athlon™ XP 2400+	Tto.	2,0	94,-	
Athlon™ XP 2500+	Bar.	1,83	99,-	104,-
Athlon™ XP 2600+	Tho.	2,08	109,-	124,-
Athlon™ XP 2600+	Bar.	1,9	104,-	119,-
Athlon™ XP 2700+	Tho.	2,16	134,-	154,-
Athlon™ XP 2800+	Bar.	2,08	179,-	199,-
Athlon™ XP 3000+	Bar.	2,16	229,-	279,-
Athlon™ XP 3200+	Bar.	2,2	369,-	499,-
Athlon™ 64 3200+ (So754)		2,0		479,-
Athlon™ 64 3200+ (So754)		2,0		499,- L
Athlon™ 64 FX (So940)		2,0	839,-	869,- L

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

Bestelltelefon 01805-905040

Bestellfax 01805-905020



CD-LAUFWERKE

CD-Recorder

CD-RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
24/48/48x	LITEON LTR-48246S	42,-	
24/48/48x	NEC NR-9300 schwarz		54,-
24/52/52x	ASUS CRW-5224A		59,-
24/52/52x	ASUS CRW-5224A schwarz		62,-
24/52/52x	CYBERDRIVE CW099D		47,-
24/52/52x	PHILIPS PBRW5224	46,-	
24/52/52x	PLEXTOR PX-W5224		77,-
24/52/52x	PLEXTOR PX-W5224 schwarz		77,-
24/52/52x	SAMSUNG SW-252B	46,-	51,-
24/52/52x	SAMSUNG SW-252B schwarz	48,-	
24/52/52x	SONY CRX225		62,-
24/52/52x	TEAC CD-W552E	59,-	64,-
24/52/52x	TEAC CD-W552E schwarz		64,-
32/52/52x	AOPEN CRW-5232	47,-	
32/52/52x	AOPEN Cameleon		52,-
32/52/52x	LG GCC-W8525B	54,-	59,-
32/52/52x	LITEON LTR-52327S	49,-	52,-
32/52/52x	LITEON LTR-52327S schwarz	51,-	
32/52/52x	MSI MS-8352M	46,-	47,-
32/52/52x	PLEXTOR Premium		114,-
32/52/52x	PLEXTOR Premium schwarz		114,-
32/52/52x	TRAXDATA CDRW523252	49,-	54,-
32/54/54x	MITSUMI CR 485F TE	57,-	62,-

CD-RW+DVD ATAPI		bulk	Kit/ret.
10/32/40/12x	TOSHIBA SD-R1312	74,- L	92,- L
24/48/48/16x	AOPEN COM-4824	69,-	74,-
24/48/48/16x	LG GCC-4480B		74,- L
24/48/48/16x	LITEON LTC-48161H	69,-	72,-
24/48/48/16x	TEAC DW-548	69,-	74,-
24/52/52/16x	LG GCC-4520B	79,-	
24/52/52/16x	SAMSUNG SM-352	67,-	74,-
24/52/52/16x	SAMSUNG SM-352 schwarz	72,-	

CD-RW: schreiben CD-RW / schreiben CD-R / lesen CD;
CD-RW+DVD: schreiben CD-RW / schreiben CD-R / lesen CD / lesen DVD;
DVD-Recorder: wiederbeschreiben DVD / schreiben DVD / lesen DVD

CD-RW USB2.0		bulk	Kit/ret.
12/24/40x	PHILIPS JR24CDRWK		87,-
24/40/40x	LITEON LXR-40243		99,-
24/52/52x	AOPEN EHW5224U		89,-
24/52/52x	ASUS CRW-5224U		99,-
24/52/52x	TEAC CD-W552PUK		139,-
32/52/52x	PLEXTOR Premium		209,-

CD-RW+DVD USB2.0		bulk	Kit/ret.
10/16/24/8x	ASUS SCB-1608D +FW		159,-
10/32/40/12x	PHILIPS JR32DCRWK		199,-

CD-Laufwerke

CD-ROM ATAPI		bulk	Kit/ret.
52x	ASUS CDS520		23,-
52x	MSI MS-8152	18,-	19,-
52x	NEC CD-3002A	18,-	
52x	NEC CD-3002A schwarz	19,-	
52x	SAMSUNG SC-152AEBB schwarz	17,-	
52x	TEAC CD-552E	22,-	
54x	MITSUMI FX 54x MAX	18,-	
54x	PLEXTOR PX-54TA	22,-	24,-
54x	PLEXTOR PX-54TA schwarz	22,-	
56x	AOPEN CD-956E		17,-

MITSUMI DM2000TE

16/50x DVD-ROM

- ATAPI
- bulk

41,-

DVD-LAUFWERKE

DVD-Laufwerke

DVD-ROM ATAPI		bulk	Kit/ret.
16/40x	PIONEER DVD-120S	39,-	
16/40x	PIONEER DVD-121T	34,-	
16/40x	SONY DDU16xx	34,-	
16/48x	AOPEN DVD-1648		37,-
16/48x	LG GRD-816xB	34,-	39,-
16/48x	LITEON XJ-HD16x OEM	34,-	37,-
16/48x	LITEON LTD-166	39,- L	
16/48x	MSI MS-8216	33,-	34,-
16/48x	NEC DV-5800	34,-	44,-
16/48x	NEC DV-5800 schwarz	39,-	
16/48x	PLEXTOR PX-116A	42,-	44,-
16/48x	PLEXTOR PX-116A schwarz	42,-	
16/48x	SAMSUNG SD-616	32,-	36,-
16/48x	SAMSUNG SD-616 schwarz	34,-	
16/48x	TEAC DV-516E	37,-	44,-
16/48x	TEAC DV-516E schwarz	39,-	
16/48x	TOSHIBA SD-M1712	36,-	44,-
16/50x	PHILIPS PCDV5016G	32,-	

LITEON LDW-401S

DVD+R/+RW Brenner

- schreiben: 4x DVD+R/+RW, 24x CD-RW, 40x CD-R
- lesen: 12x DVD, 40x CD
- ATAPI
- 2.048 KB Cache
- retail

129,-

DVD-Recorder

DVD+R/+RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
2/4/8x	PHILIPS DVDRW416	119,-	159,-
2/4/12x	NEC ND-1100A	114,-	
2/4/12x	NEC ND-1100A schwarz	119,-	
2/4/12x	PLEXTOR PX-504A		199,-
4/4/8x	AOPEN DRW4410Pro	119,-	129,-
4/4/8x	RICOH MP5240A-SK		119,-
4/4/12x	LITEON LDW-401S		129,-

DVD+R/+RW USB2.0		bulk	Kit/ret.
2/2/8x	AOPEN DVR2412U		189,-
2/4/8x	HP dvd300e +FW		289,-

DVD-R/-RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
1/2/12x	PANASONIC LF-D521	149,-	
2/4/12x	ASUS DRW-0402P		119,-
2/4/12x	TOSHIBA SD-R5112	119,-	149,-

DVD±R/±RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
2/4/8x	SONY DWU14A	199,-	
2/4/12x	ASUS DRW-0402P/D		159,-
2/4/12x	LG GSA-4040	159,-	179,-
2/4/12x	MSI MS-8404A		159,-
2/4/12x	NEC ND-1300A	139,-	189,-
2/4/12x	NEC ND-1300A schwarz	144,-	
2/4/12x	PIONEER DVR-106	179,-	
2/4/12x	PIONEER DVR-A06		209,-
2/4/12x	TEAC DV-W50D	169,-	199,-
2/4/12x	TEAC DV-W50D schwarz	174,-	
2/4/12x	TRAXDATA RW1300A		189,-
4/4/12x	LITEON LDW-411S-V		159,-
4/4/12x	SONY DRU510A		239,-
4/8/12x	PLEXTOR PX-708A	269,- L	279,- L
4/8/12x	PLEXTOR PX-708A schwarz		279,- L

DVD±R/±RW USB & FW		bulk	Kit/ret.
2/4/12x	TEAC DV-W50DPUK		299,-
2/4/12x	ND1300A schwarz		249,-
4/4/12x	SONY DRX510UL		379,-
4/8/12x	PLEXTOR PX-708UF		379,- L

FESTPLATTEN IDE/S-ATA

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
6E030L0	U-133	30,0	10 / 2.048 / 7.200	57,-
2F040L0	U-133	40,0	12 / 2.048 / 5.400	57,-
6E040L0	U-133	40,0	10 / 2.048 / 7.200	59,-
6Y060L0	U-133	60,0	9 / 2.048 / 7.200	72,-
6Y080L0	U-133	80,0	9 / 2.048 / 7.200	77,-
6Y080P0	U-133	80,0	9 / 8.192 / 7.200	87,-
6Y120L0	U-133	120,0	9 / 2.048 / 7.200	99,-
6Y120P0	U-133	120,0	9 / 8.192 / 7.200	109,-
6Y160L0	U-133	160,0	9 / 2.048 / 7.200	144,-
6Y160P0	U-133	160,0	9 / 8.192 / 7.200	139,-
6Y200P0	U-133	200,0	9 / 8.192 / 7.200	189,-
5A250J0	U-133	250,0	9 / 2.048 / 5.400	239,-
7Y250P0	U-133	250,0	9 / 8.192 / 7.200	259,-
5A300J0	U-133	300,0	10 / 2.048 / 5.400	309,-

WD		GB	ms/Cache/UPM	€
WD400EB	U-100	40,0	12 / 2.048 / 5.400	57,-
WD400BB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	59,-
WD400JB	U-100	40,0	9 / 8.192 / 7.200	64,-
WD600BB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	67,-
WD600JB	U-100	60,0	9 / 8.192 / 7.200	79,-
WD800BB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	74,-
WD800JB	U-100	80,0	9 / 8.192 / 7.200	84,-
WD1200BB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	99,-
WD1200JB	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	119,-
WD1600BB	U-100	160,0	9 / 2.048 / 7.200	149,-
WD1600JB	U-100	160,0	9 / 8.192 / 7.200	154,-
WD2000JB	U-100	200,0	9 / 8.192 / 7.200	199,-
WD2500JB	U-100	250,0	9 / 8.192 / 7.200	289,-

SAMSUNG		GB	ms/Cache/UPM	€
SP0411N	U-133	40,2	11 / 2.048 / 7.200	64,-
SP0612N	U-133	60,0	9 / 2.048 / 7.200	69,-
SP0612N retail	U-133	60,0	9 / 2.048 / 7.200	74,-
SV0802N	U-133	80,0	9 / 2.048 / 5.400	72,-
SP0802N	U-133	80,0	9 / 2.048 / 7.200	74,-
SP0802N retail	U-133	80,0	9 / 2.048 / 7.200	82,-
SV1203N	U-133	120,0	9 / 2.048 / 5.400	94,-
SP1203N	U-133	120,0	9 / 2.048 / 7.200	99,-
SP1203N retail	U-133	120,0	9 / 2.048 / 7.200	104,-
SP1213N	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	104,-
SV1604N	U-133	160,0	9 / 2.048 / 5.400	104,-
SP1604N	U-133	160,0	9 / 2.048 / 7.200	114,-
SP1604N retail	U-133	160,0	9 / 2.048 / 7.200	124,-
SP1614N	U-133	160,0	9 / 8.192 / 7.200	119,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	€
ST320014A	U-100	20,0	13 / 2.048 / 5.400	52,-
ST340015A	U-100	40,8	13 / 2.048 / 5.400	59,-
ST380011A	U-100	80,0	8 / 2.048 / 7.200	79,-
ST380022A	U-100	80,0	9 / 1.024 / 5.400	74,-
ST3120022A	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	99,-
ST3120026A	U-100	120,9	9 / 8.192 / 7.200	109,-
ST3160021A	U-100	160,0	8 / 2.048 / 7.200	139,-
ST3160023A	U-100	160,0	8 / 8.192 / 7.200	149,-

HITACHI/IBM		GB	ms/Cache/UPM	€
IC35L060V2	U-100	60,4	9 / 2.048 / 7.200	64,-
IC35L120VA	U-100	120,0	8 / 2.048 / 7.200	92,-
IC35L180V2	U-100	185,2	9 / 8.192 / 7.200	164,-
HDS722540	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	62,-
HDS722580	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	74,-
HDS722512	U-100	120,0	8 / 8.192 / 7.200	109,-
HDS722516	U-100	160,0	8 / 8.192 / 7.200	159,-
HDS722520	U-100	200,0	8 / 8.192 / 7.200	219,-
HDS722525	U-100	250,0	8 / 8.192 / 7.200	299,-

S-ATA

MAXTOR	GB	ms/Cache/UPM	€
6Y080M0	80,0	9 / 8.192 / 7.200	94,-
6Y120M0	120,0	9 / 8.192 / 7.200	114,-
6Y160M0	160,0	9 / 8.192 / 7.200	149,-
6Y200M0	200,0	9 / 8.192 / 7.200	209,-
7Y250M0	250,0	9 / 8.192 / 7.200	279,-

WD	GB	ms/Cache/UPM	€
WD360GD	36,7	5 / 8.192 / 10.000	119,-
WD1200JD	120,0	9 / 8.192 / 7.200	124,-
WD2000JD	200,0	9 / 8.192 / 7.200	219,-
WD2500JD	250,0	9 / 8.192 / 7.200	309,-

HITACHI/IBM	GB	ms/Cache/UPM	€
HDS722580	80,0	9 / 8.192 / 7.200	104,-
HDS722516	160,0	9 / 8.192 / 7.200	184,- L

SEAGATE	GB	ms/Cache/UPM	€
ST380013AS	80,0	9 / 8.192 / 7.200	94,-
ST3120026AS	120,0	9 / 8.192 / 7.200	119,-
ST3160023AS	160,0	9 / 8.192 / 7.200	159,-

SAMSUNG SP1203N

120,0 GB, U-133

- 9 ms
- 2.048 KB Cache
- 7.200 UPM
- sehr leise

99,-

PC-GEHÄUSE & ZUBEHÖR

PC-Gehäuse

LIAN LI	Farbe	Tower	Netzteil	€
402A-BD (Flex-ATX)	silber	Desktop	--	119,-
402B TD (Flex-ATX)	schwarz	Desktop	--	119,-
PC-50	silber	Midi	--	89,-
PC-60	silber	Midi	--	139,-
PC-61	silber	Midi	--	154,-
PC-6083A	silber	Midi	--	159,-
PC-6090B	schwarz	Midi	--	179,-
PC-71	silber	Big	--	229,-

alle LIAN LI Gehäuse sind aus Aluminium

THERMALTAKE		Tower	Netzteil	€
XaserIII V1000+	schwarz	Midi	--	149,-
XaserIII V1000A*	schwarz	Midi	--	159,-
XaserIII V2000+	silber	Midi	--	199,-
XaserIII V2000A*	silber	Midi	--	209,-

*inkl. Window Kit

Diverse	Farbe	Tower	Netzteil	€
CASETEK C-1018SM	silber	Midi	--	74,-
CASETEK C-1019SA	silber	Midi	--	129,-
CHENBRO PC61166	orange	Midi	--	69,-
CHENBRO PC61166	silber	Midi	--	69,-

Barebones

SHUTTLE	Chip	Sockel	€
SN41G2 (2x DDR-Sockel, 1x PCI, 1x AGP, 1x 5,25", 2x 3,5")	nForce2	SoA	269,-
SN45G (2x DDR-Sockel, 1x PCI, 1x AGP, 1x 5,25", 2x 3,5")	nForce2	SoA	259,-
SN45G inkl. TombRaider (2x DDR-Sockel, 1x PCI, 1x AGP, 1x 5,25", 2x 3,5")	nForce2	SoA	339,-

Case Modding

SHARKOON			€
IDE Kabel fluorescent verschiedene Längen			ab 9,-
IDE Kabel luminous	U-133	90 cm	19,-
Kaltlicht-Kathode Rund *			9,-
Kaltlicht-Kathode TUBE * einzeln, ohne Inverter			7,-
Kaltlicht-Kathode *			ab 12,-
Lüftergitter verschiedene Muster		80x80 mm	4,-
Lüftergitter mit LED	blau	80x80 mm	7,-
Lüftergitter mit LED	RGB	80x80 mm	9,-
Lüftergitter Scream			4,-
Lüfter mit LED	blau o. RGB	80x80 mm	7,-
Lüfter mit LED mit Temperatursensor	blau o. RGB	80x80 mm	9,-
Lüfter leuchtend *		80x80 mm	14,-
Lüfter UV-Lichtring *		80x80 mm	14,-
Window Kit verschiedene Formen			ab 9,-
Neon-String *		1,5 m	12,-
Thumb Screws 4 Stück *			3,90
EL-Tape *		1,5 m	12,-
Aufkleber verschiedene Muster			4,90

* in verschiedenen Farben erhältlich

Netzteile

Diverse			€
ENERMAX 301AX G FMA	300 W	ATX	59,-
ENERMAX 465AX G FM	460 W	ATX	99,-
~~FORTRON FSP350-60PN~~	~~350 W~~	~~ATX~~	~~64,-~~
SHARKOON SHA300-8P	300 W	ATX	39,-
ZALMAN ZM300A-APF	300 W	ATX	59,-
ZALMAN ZM400A-APF	400 W	ATX	99,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

01805-905040 **

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 06403 - 9050 4009

HARDWARE

Neuer Pentium 4 für 1.000 Dollar?

Intels Pentium 4 Extreme Edition ähnelt seinen CPU-Kollegen mit Northwood-Kern und verfügt über einen zusätzlichen L3-Cache. Dieser Zwischenspeicher fehlt den bisherigen P4-Modellen und ist mit zwei MByte enorm groß. Gerade in Spielen soll der L3-Cache AMDs Athlon 64 Konkurrenz machen. Laut der Webseite Digitimes.com liegt der Verkaufspreis des Pentium 4 Extreme Edition bei rund 1.000 Dollar. Wie teuer der 3.200 MHz schnelle P4 EE in Deutschland wird, stand zu Redaktionsschluss noch nicht fest.

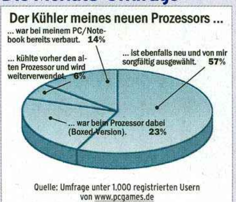
Info: Intel, www.intel.de

Neue Nvidia-Chips

Nvidia bringt neue Grafikchips der Geforce-FX-Serie heraus. Hinter dem Codenamen NV36 verbirgt sich der Nachfolger des Geforce FX 5600 (NV31). Grafikkarten mit dem Chip werden vermutlich mit 425/500 MHz DDR (Grafikchip/Speicher) getaktet. Auch im High-End-Bereich gibt es Nachwuchs: Der Nachfolger des Geforce FX 5900 heißt Geforce FX 5950 (NV38) und rechnet vermutlich mit 475 MHz (Chip/Speicher, DDR). Erste Leistungsergebnisse des NV38 finden Sie im Benchmark-Kasten auf dieser Seite.

Info: Nvidia, www.nvidia.de

Die Monats-Umfrage



ATLANTIS RADEON 9800 XT

Radeon-Neuauflage



RIESIG Sapphires neue Grafikkarte wird von einem großen 60-mm-Lüfter gekühlt.

Sapphire (Tel.: 08701-288310) bietet eine neue Grafikkarte auf Basis des Ati-Grafikchips Radeon 9800 XT an. Die Platine heißt **Atlantis Radeon 9800 XT** und ist mit 412 MHz getaktet. Auf der Karte arbeiten 256 MByte Speicher mit 365 MHz DDR. Dank der Overdrive-Technik übertaktet sich der Chip bei niedriger Umgebungstemperatur sogar eigenständig bis auf 430 MHz. Die Karte wird mit einem **Half-Life 2**-Coupon ausgeliefert, den Sie nach dem Erscheinungstermin gegen das Spiel eintauschen können. Die **Atlantis Radeon 9800 XT** ist ab Mitte November verfügbar und kostet 549 Euro.

BE QUIET! COLORLINE

Netzteil mit Beleuchtung



BLAU Zwei beleuchtete Lüfter sorgen für die lässige Optik des 400-Watt-Netzteils.

Das neue Colorline-Netzteil von Listan (Tel: 040-73676860) besitzt blau beleuchtete Lüfter, die nur bei hohen Temperaturen richtig aufdrehen. Eine Nachlaufsteuerung kühlt das PC-Innere noch bis zu drei Minuten, nachdem Sie den PC abgeschaltet haben. Das Netzteil mit 400 Watt kostet 90 Euro, für die Variante mit 500 Watt sind 10 Euro mehr fällig. Hersteller Listan liefert die Netzteile mit drei Jahren Garantie und einem Jahr Vor-Ort-Austausch-Service aus.

NVIDIA DETONATOR 52.14

Neuer Treiber bis zu 60 Prozent schneller

Im kalifornischen Santa Clara arbeiten die Nvidia-Programmierer rund um die Uhr an neuen Treiberversionen für die Geforce-Grafikchip-Familie (Geforce2 bis Geforce FX). Eine Vorabversion des Detonators 52.14 wurde von der Webseite Anandtech.com bereits getestet – und das Ergebnis war verblüffend. Mit einer Geforce FX 5900 Ultra liefert der neue Detonator im Action-Knüller **Halo** rund 60 Prozent mehr Performance – und das bei gleich bleibender Bildqualität. Bis zum Redaktionsschluss war der neue Treiber auf der Nvidia-Webseite www.nvidia.de noch nicht verfügbar. Sobald er erscheint, finden Sie ihn dort im Download-Bereich.

Der Treibervergleich

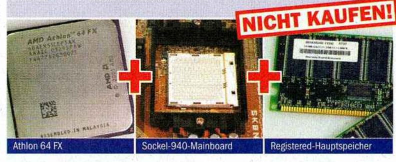
Grafikkarte (Treiber)	1.280 x1.024, Standard-Modus (FPS)	1.600 x1.200, Standard-Modus (FPS)
Geforce FX 5950 Ultra (Detonator 52.14)	39	28,2
Radeon 9800 XT (Catalyst 3.7)	39,1	27,3
Geforce FX 5900 Ultra (Detonator 52.14)	37,3	26,9
Geforce FX 5900 Ultra (Detonator 45.23)	22,4	16,7

Einstellungen: AMD Athlon 64 FX-51, 1.024 MByte DDR400-Speicher, Nforce3-Mainboard (Quelle: www.anandtech.com)

Kaufen oder nicht kaufen?

Athlon 64 FX, Mainboard plus Registered Speicher: Angesichts der überragenden Benchmark-Ergebnisse stellen sich PC-Spieler die Frage, ob sie auf einen **Athlon 64 FX** umsteigen sollen. Dabei sollte man bedenken: Der **Athlon 64 FX** ist der teuerste AMD-Prozessor und benötigt ein Sockel-940-Mainboard. Davon abgesehen arbeitet der Prozessor nur mit teurem „Registered"-Hauptspeicher zusammen. Im Bereich Spiele-Leistung schlägt der FX die Konkurrenz, ist aber nur 5 Prozent schneller als das günstigere Modell **Athlon 64 3200+**. Der Preisunterschied ist dafür umso größer: Für den **Athlon 64 FX-51** mit 2.200 MHz, ein Sockel-940-Mainboard und 512 MByte „Registered"-Speicher (DDR400) müssen Sie knapp 1.300 Euro auf den Tisch legen. Der **Athlon 64 3200+** ist auch nicht günstig, kostet mit Hauptplatine und 512 MByte regulärem DDR400-Speicher aber nur 810 Euro.

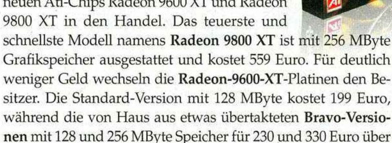
Das Fazit:
Der Leistungsvorsprung des **Athlon 64 FX** gegenüber dem **Athlon 64 3200+** ist den Preisunterschied von 60 Prozent nicht wert. Unser Tipp: Warten Sie noch zwei bis drei Monate und legen Sie sich dann den Athlon 64 zu. Bis dahin ist der Prozessor überall verfügbar und der Preis deutlich gefallen.



Athlon 64 FX | Sockel-940-Mainboard | Registered-Hauptspeicher

RADEON 9600 XT/9800 XT

Neues von Powercolor



Noch in diesem Monat bringt der Hersteller Powercolor fünf neue Grafikkarten mit den neuen Ati-Chips Radeon 9600 XT und Radeon 9800 XT in den Handel. Das teuerste und schnellste Modell namens **Radeon 9800 XT** ist mit 256 MByte Grafikspeicher ausgestattet und kostet 559 Euro. Für deutlich weniger Geld wechseln die **Radeon-9600-XT**-Platinen den Besitzer. Die Standard-Version mit 128 MByte kostet 199 Euro, während die von Haus aus etwas übertakteten **Bravo-Versionen** mit 128 und 256 MByte Speicher für 230 und 330 Euro über die Ladentheke gehen.

LEADTEK WINFAST A350 TDH LX

Günstige Geforce FX

Leadtek (Tel.: 02405-424602) erweitert die aktuelle Grafikkartenreihe WinFast A350 um zwei neue und vergleichsweise günstige Modelle. Die **TDH LX** und die **TDH LX MyVIVO** basieren auf Nvidias Geforce-FX-5900-Grafikchip und verwenden je 128 MByte Grafikspeicher. In der Basis-Version soll die Karte 299 Euro kosten, die MyVIVO-Version 309 Euro. Beiden Platinen liegen ein Spielepaket (**Gun Metal** und **Big Mutha Truckers**) sowie einige Grafik-Tools bei.



ALTER HUT Der Sandwich-Lüfter kam auch bei anderen Geforce-FX-Modellen schon zum Einsatz.

















Athlon 64
Die klügere Wahl?

Nachdem wir bereits in der vergangenen Ausgabe Fakten und Leistungsdaten zu AMDs 64-Bit-Generation ermittelt haben, folgen nun **klare Kaufempfehlungen, Praxis-Tricks und eine Übersicht der ersten Athlon-64-Mainboards.**

Seit der Markteinführung am 23. September zieren nach und nach Athlon-64-CPUs und entsprechende Mainboards die Händlerregale. Um aufrüstwilligen PC-Games-Lesern den Einstieg zu erleichtern, bieten wir auf den folgenden fünf Seiten aktuelle Hintergrundinformationen zu AMDs Athlon-64-CPUs, hilfreiche Praxis-Tipps aus unserem Testlabor sowie eine umfangreiche Marktübersicht der ersten Athlon-64-Mainboards mit klaren Kaufempfehlungen.

Die Technik der neuen AMD-Generation

Mit dem Athlon 64 hat AMD die erste 64-Bit-fähige CPU für den Heimanwender-Bereich im Sortiment. Dieser wird bekanntlich in zwei Versionen angeboten. Der Athlon 64 verfügt über ein Einkanal-Speicherinterface, der Athlon 64 FX kann dagegen auf ein Zweikanal-Speicherinterface zurückgreifen, wodurch die Speicherbandbreite erhöht wird. Daher ist die „FX"-Variante in Spielen ein wenig schneller als der „normale" Athlon 64. Und wo wir gerade beim Speicher sind: Bislang wurde der Speichercontroller in der Northbridge des Mainboards untergebracht. Bei AMDs 64-Bit-Prozessoren ist der Controller nun aber direkt in den Hauptprozessor integriert, wodurch Wartezeiten (Latenzen) beim Zugriff auf den Speicher deutlich verringert werden. Neben dieser Innovation sorgt vor allem der 1.024 kByte große L2-Zwischenspeicher (auch: L2-Cache) für eine gute Spieleleistung. Zum Vergleich: Aktuelle Pentium-4- und Athlon-XP-CPUs besitzen einen L2-Cache mit 512 kByte, ältere Athlon-XP-Modelle mit Thoroughbred-Kern sogar nur 256 kByte.

Server-CPU im Desktop-Gewand

Beim Athlon 64 FX für den Sockel 940 handelt es sich im Grunde um AMDs Opteron-Prozessor, der schon seit mehreren Monaten eine 64-Bit-Unterstützung bietet. Dieser ist jedoch nicht für den Heimanwender gedacht und wurde bisher ausschließlich im Server-Bereich verwendet. Genau wie der Opteron kann der Athlon 64 FX mit gewöhnlichen Speichermodulen nichts anfangen, sondern benötigt teuren Registered-Speicher (auch: Buffered RAM). Während solche Speichermodule aufgrund ihrer geringen Fehleranfälligkeit in Server-Systemen zum Einsatz kommen, sind sie im Desktop-Bereich völlig unüblich und auch unnötig. Hinzu kommt, dass sie wesentlich mehr kosten als „normaler" Markenspeicher. Auch die ersten Sockel-940-Mainboards sind mit rund 200 Euro Anschaffungspreis alles andere als preiswert, so dass man hier sehr

schnell sehr viel Geld loswird. Was kaum einer weiß: Anfang 2004 wird AMD voraussichtlich den Athlon 64 FX für den neuen Sockel 939 auf den Markt bringen. Dieser arbeitet mit ganz gewöhnlichem Speicher zusammen, das teure Registered RAM ist also nicht erforderlich. Erst wenn die Sockel-939-Variante des Athlon 64 FX in großen Stückzahlen und zu einem ordentlichen Preis verfügbar ist, wird die vermeintliche „Server"-CPU für Spieler interessant.

Athlon 64 – der Prozessor für Spieler

Als wesentlich sparschweinfreundlicher erweist sich der „normale" Athlon 64. Trotz des Einkanal-Speicherinterfaces fällt der Leistungsunterschied gegenüber dem Athlon 64 FX bei gleicher Taktrate nur sehr gering aus. Auf- oder Umrüster können zudem ihre DDR333- oder DDR400-Speichermodule weiterhin verwenden, Mainboards für den Athlon-64-Sockel 754 gibt es außerdem schon ab 140 Euro. Für den Athlon 64 spricht auch die Verfügbarkeit. Laut Internetgerüchten wird der Athlon 64 in deutlich größeren Stückzahlen produziert als der Athlon 64 FX für den Sockel 940, welcher zur Zeit tatsächlich kaum verfügbar ist. Erst der Athlon 64 FX für den Sockel 939 soll in größeren Stückzahlen auf den Markt kommen.

Chipsatz-Duell

Zur Veröffentlichung des Athlon 64 hielten bereits mehrere Hersteller entsprechende Platinen bereit. Erneut bestimmen dabei Nvidia und VIA das Bild. Der Hauptunterschied zwischen den Chipsätzen der beiden Rivalen liegt bei der Taktrate des Hyper-Transport-Links. Dieser verbindet bei Athlon 64 und Athlon 64 FX die CPU mit der Northbridge des Mainboards und löst so den klassischen Frontside-Bus (kurz: FSB) ab. VIA rühmt sich, mit dem K8T800 den einzigen Sockel-754-Chipsatz anzubieten, der den Hyper-Transport-Link mit 800 MHz DDR anspricht und somit voll ausreizt. Der Nforce3 von Nvidia erreicht diesen hohen Wert nicht. Dafür wurden North- und Southbridge des Mainboards in einem Chip vereint. Auf diese Weise sollen die Latenzen, die normalerweise bei der Kommunikation zwischen den beiden Mainboard-Komponenten anfallen, nicht mehr auftreten. Beide Chipsätze sind nicht nur für den Athlon 64, sondern auch für aktuelle Athlon-64-FX-CPUs (Sockel 940) geeignet. Entsprechende Sockel-940-Mainboards sind in der Regel deutlich teurer als Platinen für den Athlon-64-Sockel 754.

Kein eindeutiger Sieger

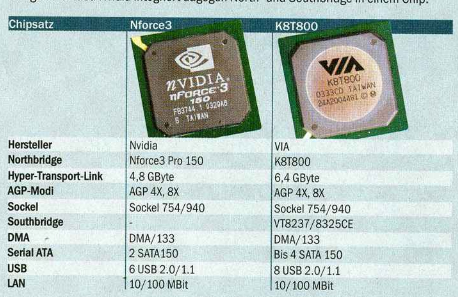
In unseren Spiele-Benchmarks mit **Elite Force 2** und der **UT 2003**-Engine schenken sich beide Chipsätze nichts und liegen gleichauf. Zudem machen Nforce3 und K8T800 bereits einen erstaunlich ausgereiften Eindruck – alle getesteten Platinen laufen erfreulich stabil. Die Kaufentscheidung sollten Sie also vorrangig vom Preis und der Ausstattung der jeweiligen Platine abhängig machen. Weitere Chipsätze für die neue AMD-Generation kommen demnächst von Ali, Sis und AMD. Bisher sind allerdings nur Mainboards mit VIAs K8T800 und dem Nforce3 von Nvidia verfügbar.

Auf den nächsten beiden Seiten finden Sie eine Marktübersicht von sieben Athlon-64-Boards mit Nvidia- oder VIA-Chipsatz sowie eindeutige Kaufempfehlungen.

DANIEL MÖLLENDORF

Aktuelle **Athlon-64**-Chipsätze im Vergleich

VIA bietet beim K8T800 den schnelleren Hyper-Transport-Link, der CPU und Northbridge verbindet. Nvidia integriert dagegen North- und Southbridge in einem Chip.



Chipsatz	Nforce3	K8T800
Hersteller	Nvidia	VIA
Northbridge	Nforce3 Pro 150	K8T800
Hyper-Transport-Link	4,8 GByte	6,4 GByte
AGP-Modi	AGP 4X, 8X	AGP 4X, 8X
Sockel	Sockel 754/940	Sockel 754/940
Southbridge	-	VT8237/8325CE
DMA	DMA/133	DMA/133
Serial ATA	2 SATA150	Bis 4 SATA 150
USB	6 USB 2.0/1.1	8 USB 2.0/1.1
LAN	10/100 MBit	10/100 MBit

Athlon 64 im Gepäck

Das Asus **K8V Deluxe** gibt es zusammen mit dem Athlon 64 3200+ in einem Paket.



Athlon-64-Prozessoren sind im Einzelhandel immer noch relativ rar. MSI und Asus tragen diesem Umstand Rechnung und bieten ihre Sockel-754-Mainboards zusammen mit einer CPU als Aufrüster-Paket an. Das Paket aus dem Asus **K8V Deluxe** und einem Athlon 64 3200+ gibt es bei Alternate für 649 Euro. Ein CPU-Kühler fehlt diesem Bundle allerdings.
Für 629 Euro (Versandpreis) gibt es bei Atelco die Kombination aus dem MSI-Mainboard **K8T Neo** und einem Athlon 64 3200+ inklusive geeignetem Kühler. Der Preisvorteil bei den Mainboard-CPU-Bundles fällt zwar sehr gering aus, dafür ist die Verfügbarkeit vergleichsweise gut. Die beiden Mainboards mussten sich auch in unserer Sockel-754-Marktübersicht auf den folgenden Seiten beweisen.

Benchmarks: Athlon-64-Boards

UT-2003-Engine und Elite Force 2

FPS (Skala 0–120). Legende: 1.024 x786 UT 2003 / 1.024 x786 Elite Force 2

Board	UT 2003 (1.024x786)	Elite Force 2 (1.024x786)
Epox 8HDA3+	118,6	91,5
MSI K8TNeo	118,5	94,8
Gigabyte K8VNXP	118,0	94,2
Asus KV8 Deluxe	117,9	94,2
Aopen AK86-L	117,9	94,1
Leadteck K8N Pro	117,2	94,1
Gigabyte K8MNXP	117,2	93,3

Bei der Spieleleistung liegen alle getesteten Mainboards gleichauf – die Unterschiede fallen fast in den Bereich der Messungenauigkeit. Ein Leistungsunterschied zwischen K8T800 und Nforce3 ist nicht zu erkennen. Die Performance ist also kein Kaufkriterium für aktuelle Athlon-64-Boards. Das **8HDA3+** krankt am verbugten Vorserien-BIOS, das nicht in den Handel kommt.

Einstellungen: Athlon 64 3200+, Radeon 9800 Pro, 512 MByte DDR400-Speicher, Windows XP Professional

Marktübersicht
Athlon-64-Mainboards

Die ersten Mainboards für den Athlon 64 mussten sich **im PC-Games-Testlabor beweisen.**

Mittlerweile sind Mainboards für den Athlon-64-Sockel 754 in größeren Stückzahlen verfügbar. Fünf K8T800-Boards und zwei Platinen mit Nforce3-Chipsatz haben wir gegeneinander antreten lassen. Gigabyte verfehlt mit dem **K8VNXP** auf Basis von VIAs K8T800-Chipsatz nur knapp den Testsieg. Auffällig ist die herausragende Ausstattung mit SATA- und IDE-RAID, Gigabit-LAN und Dual-BIOS. In den prallvollen Karton hat Gigabyte offensichtlich alles gepackt, was das Lager hergab: Vier Blenden mit USB-, Sound-, Firewire- und externen SATA-Anschlüssen liegen bei. Mit dem K8DPS-Modul (zusätzliche Kühlung für Spannungswandler) will Gigabyte für eine bessere Stabilität sorgen. Das BIOS bietet dafür alle wichtigen Übertaktungsfunktionen, welche über die Tastenkombination „Strg" und „F1" erst freigeschaltet werden müssen. Das Layout des K8VNXP ist unproblematisch; lediglich der Lüfter auf der Northbridge stört.

Volle Packung und selbstständige Übertaktung

Mit dem **K8NNXP** hat Gigabyte neben der K8T800-Platine **K8VNXP** ein Nforce3-Mainboard im Angebot. Dieses verfügt über die gleiche Ausstattung wie das **K8VNXP**. Beiden Gigabyte-Platinen liegt Norton Internet Security und Easy Tune 4 bei. Damit lassen sich unter Windows FSB- und Speichertakt anheben und die CPU-Spannung regulieren. Das BIOS des Nforce3-Boards ist etwas schwächer als beim K8T800-Kollegen; beispielsweise hat das **K8NNXP** bei den Speichertimings weniger Einstellungsmöglichkeiten.

Das **K8T Neo** von MSI setzt ebenfalls auf VIAs K8T800-Chipsatz und besitzt mit SATA-RAID, Firewire und Gigabit-LAN eine starke Ausstattung. Erste Besonderheit der leuchtend roten MSI-Platine ist der Core-Cell-Chip: Mit der entsprechenden Software kann der Prozessor unter Windows übertaktet werden; die Spannungen für CPU, Speicher und AGP sind ebenfalls einstellbar. Zweite Eigenart des **K8T Neo**: das so genannte Dynamic Overclocking, welches die CPU wahlweise zwischen ein und zehn Prozent übertaktet, sobald diese (etwa bei Spielen) stark gefordert wird. Beim Layout gibt es nichts zu beanstanden.

Layout-Exoten

Das Layout des Epox **8HDA3+** besitzt hingegen ein paar Tücken: Direkt oberhalb vom Retention-Modul erschwert eine Gruppe von Kondensatoren den Kühlereinbau. Die Position des AGP-Slots ist dagegen gut gewählt: Dieser steht etwas von den PCI-Steckplätzen entfernt, weshalb der oberste PCI-Slot nicht verloren geht, wenn eine Grafikkarte mit großem Kühler eingebaut wird. Bei der Ausstattung punktet die Epox-Platine mit sechs SATA-Anschlüssen (viermal RAID) und Diagnose-LEDs. Leider wurden nur zwei Speicherbänke auf der Platine untergebracht. Das BIOS macht auch Vollblut-Übertakter glücklich.



Testübersicht: 7 aktuelle Athlon-64-Mainboards im Test

Name:	K8V Deluxe	K8VNXP	K8NNXP	K8T Neo
Hersteller	Asus	Gigabyte	Gigabyte	MSI
Webseite	www.asuscom.de	www.gigabyte.de	www.gigabyte.de	www.msi-computer.de
Info	(02102) 9 59 90	(040) 2 53 30 40	(040) 2 53 30 40	(069) 40 89 30
Preis	€ 149,-	€ 185,-	€ 199,-	€ 166,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Chipsatz	K8T800	K8T800	Nforce3	K8T800
AGP-/PCI-Slots	AGP8X/5	AGP8X/5	AGP8X/5	AGP8X/5
Speicherart/Anzahl Bänke	3 x DDR400-SDRAM	3 x DDR400-SDRAM	3 x DDR400-SDRAM	3 x DDR400-SDRAM
Mitgelieferte Software	PC Probe, Asus Update, PC-Cillin, Screensaver, Win DVD	EasyTune4, @BIOS, Norton Internet Security, DMI Viewer	EasyTune4, @BIOS, Norton Internet Security, DMI Viewer	PC-Cillin, Core Center, Live-Update
Sonstige Ausstattung	SATA-RAID-, IDE-RAID-Controller, Gigabit-LAN, Firewire, zus. IDE-Kabel, USB-Blende, Blende für SPDIF-in/- out , Instant Music	SATA-RAID-, IDE-RAID-Controller, Dual BIOS, Gigabit-LAN, Firewire-Blende, zus. IDE-Kabel, USB-Blende, Sound-Blende, K8DPS, ext. SATA	SATA-RAID-, IDE-RAID-Controller, Dual BIOS, Gigabit-LAN, Firewire-Blende, zus. IDE-Kabel, USB-Blende, Sound-Blende, K8DPS, ext. SATA	Sata-RAID-Controller, Gigabit-LAN, Firewire, IDE-Rundkabel, USB- und Diagnose-Blende
Frontside Bus	200-300	200-255	200-300	190-280
CPU-Multiplikator	-	-	-	-
CPU-Spannung (Schritte)	Standard bis +0,3V (0,1V-Schritte)	0,800-1,700V (0,025-0,05V-Schritte)	0,800-1,700V (0,025-0,05V-Schritte)	100-115% (unregelmäßig)
Spiele-Performance	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Stabilitätstest	Bestanden	Bestanden	Teilbestanden	Teilbestanden
Overclocking	Gut geeignet	Gut geeignet	Gut geeignet	Gut geeignet
Wertung	**1,28**	**1,30**	**1,40**	**1,48**
Kommentar:	**Testsieger mit starker Ausstattung und umfangreichem BIOS zum guten Preis**	**Gute Alternative zum Testsieger mit herausragender Ausstattung**	**Ausgezeichnete Ausstattung wie beim K8VNXP, dafür schwächeres BIOS**	**Einfaches Übertakten dank Core Center; starke Ausstattung, relativ guter Preis**



Asus K8V Deluxe:
Das Rundum-glücklich-Paket von Asus

Das K8T800-Mainboard von Asus überzeugt durch gute Ausstattung, Stabilität und ein starkes BIOS zum fairen Preis von 149 Euro.

Die Ausstattung des **K8V Deluxe** fällt Asus-typisch umfangreich aus: SATA- und IDE-RAID, Firewire, Gigabit-LAN sowie acht USB-Anschlüsse. Auch bei den sonstigen Beigaben lässt sich Asus nicht lumpen und versorgt den Käufer mit drei IDE- und zwei SATA-Kabeln, WinDVD, Asus Update, dem Diagnose-Tool PC Probe und dem Virenscanner PC-Cillin. Positiv: Die Speichertimings im BIOS bieten viele Einstellungsmöglichkeiten. Übertaktungswillige wird allerdings die lediglich in 0,1-Volt-Schritten veränderbare CPU-Spannung (VCore) stören – hier wäre eine feinere Einteilung wünschenswert. Dafür ist bereits AMDs Stromsparmaßnahme „Cool N' Quiet" integriert, welche CPU-Takt und Lüfterdrehzahl herunterregelt, sobald der Prozessor wenig beansprucht wird.
Fazit: Die umfangreiche Ausstattung und das einstellungsfreundliche BIOS sichern dem **K8V Deluxe** den Testsieg. Mit 149 Euro ist es zudem noch ausgesprochen günstig.

Weitere Infos entnehmen Sie unserer Wertungs-Tabelle. **Gesamtwertung: 1,28**



Aopen AK86-L :
Preiswertes Mainboard mit guter Leistung

Das AK86-L bietet zwar die schwächste Ausstattung im Testfeld, mit 119 Euro ist die Aopen-Platine dafür deutlich günstiger als die Konkurrenz.

Aopen hat sich bei dem **AK86-L** für den K8T800-Chipsatz von VIA entschieden. Das Board-Layout macht einen aufgeräumten Eindruck – alle Anschlüsse sind problemlos zu erreichen. Die Ausstattung ist mit SATA-RAID, Gigabit-LAN und Norton Antivirus alles andere als spartanisch, nur beim Handbuch hat Aopen gespart: Ein farbig bebildertes Faltblatt erklärt die wichtigsten Funktionen. Das BIOS ist umfangreich und innovativ. In der Rubrik „Silent BIOS" lässt sich die Lüfterdrehzahl für CPU- und Gehäuselüfter in Ein-Prozent-Schritten herunterregeln – gerade Silent-Fans freuen sich über dieses Feature. Negativ fällt die Speichererkennung auf: Nicht alle Test-Module ließen sich mit einer CAS-Latenz von 2 betreiben, obwohl diese dafür spezifiziert waren.
Fazit: Das **AK86-L** von Aopen ist eine gelungene K8T800-Platine mit starkem BIOS zum Sparpreis. Für unschlagbare 100 Euro gibt es außerdem eine Variante ohne Gigabit-LAN.

Weitere Infos entnehmen Sie unserer Wertungs-Tabelle. **Gesamtwertung: 1,72**

Im BIOS liegt auch die große Stärke von Leadteks **K8N Pro**. Im Menü „X-Bios II" lassen sich CPU-, Speicher-, Chipsatz- und AGP-Spannung einstellen. Dafür patzt die Nforce3-Platine von Leadtek beim Layout: Der Floppy-Anschluss ist unter den PCI-Slots platziert und daher nur schwer zu erreichen. Die IDE-Anschlüsse sind ebenfalls zu weit unten – in großen Towern könnte es daher Probleme mit zu kurzen IDE-Kabeln geben.

Fazit:
Der Wettkampf unter den ersten Athlon-64-Mainboards endet mit einem klassischen Foto-Finish, bei dem das **K8V Deluxe** nur knapp vor dem **K8VNXP** liegt. Da sich die Performance aller getesteten Athlon-64-Boards gleicht, sind die Wertungsunterschiede sehr gering. Sparfüchse greifen zu Aopens **AK86-L**.

DANIEL MÖLLENDORF

Testübersicht: 7 aktuelle Athlon-64-Mainboards im Test

Name:	8HDA3+	K8N Pro	AK86-L
Hersteller	Epox	Leadtek	Aopen
Webseite	www.epox.de	www.leadtek.de	www.aopencom.de
Info	(09241) 9 91 70	02405-424602	(01805) 55 91 91
Preis	€ 185,-	€ 179,-	€ 119,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Befriedigend	Befriedigend	Gut
Chipsatz	K8T800	Nforce3	K8T800
AGP-/PCI-Slots	AGP8X/5	AGP8X/5	AGP8X/5
Speicherart/Anzahl Bänke	2 x DDR400-SDRAM	3 x DDR400-SDRAM	3 x DDR400-SDRAM
Mitgelieferte Software	PC-Cillin, Norton Ghost, Magic Flash, Magic Screen, USDM (Diagnose-Tool)	Easy Tune II	Norton Antivirus, Silent Tek, Hardware Monitor, Ezrestore, Ezclock, Win DMI
Sonstige Ausstattung	Diagnose LED, SATA-RAID-Controller, Gigabit-LAN, zus. IDE-Kabel, Blende mit externem SATA-Anschluss und Gameport	SATA-RAID-Controller, 2 x Gigabit-LAN, Firewire-Blende, SKey	SATA-RAID-Controller, Gigabit-LAN
Frontside Bus	200-250	200-300	200-255
CPU-Multiplikator	-	-	-
CPU-Spannung (Schritte)	1,350-1,750V (0,025V-Schritte)	0,800-1,700V (0,025V-Schritte)	1,500-1,550V (0,025V-Schritte)
Spiele-Performance	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Stabilitätstest	Bestanden	Teilbestanden	Teilbestanden
Overclocking	Gut geeignet	Gut geeignet	Gut geeignet
Wertung	1,50	1,54	1,72
Kommentar:	Sechs SATA-Anschlüsse und gutes Übertakter-BIOS, dafür Tücken beim Layout	Umfangreiche BIOS-Funktionen; unnötig umständliches Platinen-Layout	Preis-Tipp; starkes BIOS, allerdings Probleme mit Speichererkennung

Wichtige Fragen:

Athlon 64 oder Athlon 64 FX – welche CPU bietet mehr Leistung fürs Geld?
Der geringe Leistungsvorteil des Athlon 64 FX gegenüber dem Athlon 64 will mit einem Aufpreis von gut 60 Prozent teuer bezahlt sein. Zudem sind Athlon-64-FX-CPUs im Handel kaum verfügbar. Für Spieler ist der Athlon 64 die bessere Wahl.

Welcher Chipsatz ist besser: K8T800 oder Nforce3?
Bei diesem Chipsatz-Duell zwischen VIA und Nvidia gibt es keinen Gewinner. Ob auf dem Mainboard der K8T800 oder der Nforce3-Chip verbaut ist, spielt bei Performance, Stabilität und Preis keine Rolle.

Soll ich schon jetzt auf den Athlon 64 umsteigen?
Der aktuelle Athlon 64 3200+ liegt bei Benchmarks deutlich vor dem Athlon XP 3200+ und kann sich auch gegen den P4C mit 3.200 MHz durchsetzen. Momentan ist AMDs neuer Desktop-Prozessor derzeit aber noch zu teuer. Wer jetzt sparsam aufrüsten will, greift zum Athlon XP, Performancegierige wählen den P4C. In einigen Monaten wird der Athlon 64 günstiger und somit attraktiver sein.

Athlon 64 in der Praxis

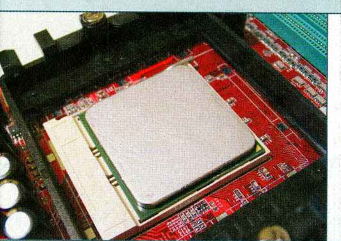
Auch wenn die erste Generation der Athlon-64-Boards bereits einen ausgereiften Eindruck gemacht hat, sind **K8T800 und Nforce3 nicht frei von Problemen.**

Einbau des **Prozessor-Kühlers**

Beim Athlon 64 wird der CPU-Kühler mit dem so genannten Retention-Modul befestigt – wir zeigen Schritt für Schritt, wie Sie einen Athlon-64-Kühler einbauen.



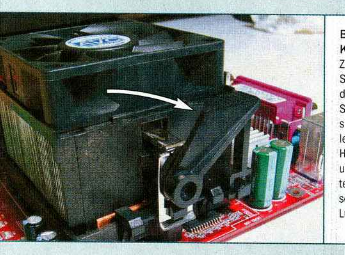
Die Rückplatte befestigen
In manchen Fällen ist das Retention-Modul nicht vormontiert, sondern muss erst noch angebracht werden. Verschrauben Sie den Plastik-Rahmen mit der Metallplatte auf der Rückseite. Die Ausrichtung ist egal, da das Modul symmetrisch ist.



Prozessor einsetzen
Ziehen Sie den Hebel am CPU-Sockel nach oben. Setzen Sie nun den Prozessor ein. Achten Sie darauf, dass an einer Ecke ein Pin fehlt. Diese muss mit der Aussparung auf dem Sockel übereinstimmen. Drücken Sie den Hebel nach unten und bestreichen Sie die CPU dünn mit Wärmeleitpaste.



Kühler einsetzen
Befestigen Sie die rückwärtige Klammer mit einer Nase des Retention-Moduls. Mit welcher Seite Sie anfangen, ist egal. Bei manchen Mainboards wird der Einbau durch im Weg stehende Kondensatoren behindert. Diese biegen Sie ganz vorsichtig zur Seite.



Befestigung des Kühlers
Ziehen Sie die andere Seite der Klammer über die gegenüberliegende Sockel-Nase. Für einen sicheren Halt des Kühlers drücken Sie den Hebel vorsichtig nach unten, bis er in die Halterung einrastet. Vergessen Sie nicht, den CPU-Lüfter anzuschließen.

Die neuen Chipsätze von VIA und Nvidia haben Probleme mit gewissen Speicherkonfigurationen. Beispielsweise verweigern das **K8T Neo** von MSI, das **K8NNXP** von Gigabyte und die Leadtek-Platine **K8N Pro** den Dienst, sobald alle drei Speichersteckplätze mit DDR400-RAM bestückt werden und es sich bei dem Modul im dritten Steckplatz nicht um Markenspeicher handelt. MSI hält auf seiner Webseite eine Liste mit Speichermodulen bereit, mit denen DDR400-Vollbestückung möglich ist (PC-Games-WEBCODE: 23JF). Zudem wollten manche Testkandidaten seltsamerweise nicht mit der Audigy von Creative starten. Bei der Audigy 2 gab es hingegen keine Probleme im Test.

Bleiben Sie aktuell

Gerade bei brandneuen Mainboards und Chipsätzen wie dem K8T800 und dem Nforce3 ist es wichtig, auf dem neuesten Stand zu bleiben. Das heißt: Installieren Sie die aktuellen Chipsatztreiber und führen Sie regelmäßig BIOS-Updates durch. Auf diese Weise werden kleinere Bugs ausgemerzt und Start-Schwierigkeiten überwunden. Beim K8T800 von MSI ist beispielsweise Dynamic Overclocking standardmäßig aktiviert. Das kann zu Problemen führen, da nicht jede CPU mit einer Übertaktung zurechtkommt. Erst ein BIOS-Update behebt dieses Problem. Zudem bringt eine neue BIOS-Version in manchen Fällen auch neue Features mit sich. So will MSI mit dem nächsten BIOS-Update die Stromsparmaßnahme Cool N' Quiet aktivieren.

Athlon 64 übertakten

Für manche PC-Bastler ist natürlich die Übertaktungsfähigkeit eines Prozessors ein wichtiges Kriterium. Der Athlon 64 bietet hier ein paar Besonderheiten, denn in der Athlon-64-Architektur gibt es keinen FSB im klassischen Sinne mehr. Stattdessen spricht man vom Referenztakt. Der Takt des Athlon 64 3200+ (2.000 MHz) setzt sich aus 200 MHz Referenztakt und einem Multiplikator von 10 zusammen. Während sich aktuelle Athlon-XP-CPUs relativ einfach über den Multiplikator übertakten lassen, ist dieser beim Athlon 64 festgelegt und lässt sich nicht verändern. Stattdessen muss der Referenztakt angehoben werden. Bei allen getesteten Mainboards wird dieser allerdings im BIOS nicht als Referenztakt, sondern weiterhin traditionell als FSB bezeichnet. Vielen Testkandidaten lag sogar ein Tool bei, welches die CPU unter Windows übertakten konnte. Je nach Mainboard geht eine Erhöhung des Referenztaktes auch mit einer Veränderung von Speicher-, AGP- und PCI-Takt einher, was zu einem instabilen System führen kann. Beispielsweise wird beim **AK86-L** von Aopen der Referenztakt unabhängig von den übrigen Komponenten angehoben. In unserem Test machte ein Athlon 64 3200+ lediglich einen realen Takt von 2.150 MHz mit.

DANIEL MÖLLENDORF

UMSTÄNDLICH Bei dem K8T800-Mainboard von Epox behindern Kondensatoren oberhalb vom Sockel den Kühler-Einbau.



ÜBERGANGSZEIT TFT-Monitore (rechts) werden technisch immer ausgereifter, während bei den schweren Bildröhren-Kollegen (links) die Entwicklung stagniert.

Generations- **Wechsel**

TFT-Monitore werden immer günstiger ... und besser. Unser Vergleichstest mit regulären Monitoren zeigt, **ob die schlanken LCD-Displays für Spieler geeignet sind.**

Sie sind extrem flach, sehr leicht und verfügen über immer niedrigere Reaktionszeiten. Dass TFTs auch für Spieler interessant sind, ist keine Neuigkeit. Wie gut aktuelle LCD-Bildschirme im Vergleich mit herkömmlichen Röhrenmonitoren abschneiden, zeigt unser Test.

Wieso denn TFT?

Wer im Physik-Unterricht aufgepasst hat, erinnert sich vielleicht noch an die Braun'sche Röhre. In ihr werden Elektronen in eine Richtung beschleunigt und auf eine Phosphorschicht geschossen. Genau an diesem Punkt bringen sie die Röhre zum Leuchten. Vier Magnetspulen lenken den Strahl schließlich ab und erzeugen so Zeile für Zeile ein Bild. PC-Monitore arbeiten schon seit Jahrzehnten nach diesem Prinzip, stellen aber vor allem Fans von LAN-Partys vor einige Probleme: Die Bildröhren sind sehr groß, schwer und verbrauchen eine Menge Strom.

Leichter, kleiner, besser

LCD-Monitore bestehen aus einer Kaltstoffleuchte, Flüssigkristallen und zwei Polarisationsfiltern. Jeder Filter lässt das Licht nur an Stellen durch, die auch mit Strom versorgt werden. Anders als bei den Röhrengeräten müssen TFTs aber nicht jedes Bild Zeile für Zeile aufbauen. Deshalb flackern sie nicht und sind wesentlich augenfreundlicher. Davon abgesehen nutzen Flachbildschirme ihre Sichtfläche optimal aus, während bei CRTs (siehe Kasten „Was ist" auf dieser Seite) je nach Bauart bis zu 1,5 Zoll nicht nutzbare Fläche wegen des Plastik-Gehäuses abgezogen werden müssen.

Licht und Schatten

LCD-Monitore haben gegenüber Röhrenmonitoren einen entscheidenden Nachteil. Aktuelle Flachbildschirme brauchen 16 bis 25 Millisekunden, um einen oder mehrere Pixel hell und wieder dunkel werden zu lassen – bei turbulenten 3D-Spielen können deshalb so genannte Schlieren entstehen. Röhrenmonitore schalten so schnell, dass das menschliche Auge solche Verzögerungen nicht wahrnimmt. Außerdem zeigen CRTs alle möglichen Auflösungen, ohne das Bild unscharf darzustellen, während LCDs lediglich eine maximale und optimale Auflösung kennen. Jenseits davon wird das Bild entweder hochgerechnet (interpoliert) und entsprechend unscharf oder verkleinert angezeigt. Ein weiterer Nachteil von Flüssigkristallbildschirmen ist der geringe Blickwinkel, in dem der Kontrast zur Geltung kommt.

BERND HOLTMANN

Was ist ...

CRT
(Cathode Ray Tube) Monitor, bei dem das Bild über einen Elektronenstrahl erzeugt wird.

TFT
(Thin Film Transistor) Ein Flachbildschirm, der mit Flüssigkristallen arbeitet.

Betrachtungswinkel
Werte, die angeben, bis zu welchem Blickwinkel (horizontal, vertikal) der Kontrast eines Flachbildschirms stabil bleibt.

Konvergenz
Besagt, wie genau die Elektronenstrahlen für die Farben Rot, Grün und Blau aufeinander treffen.

Röhrenmonitore

CRT-Monitore sind schwer und klobig. Trotzdem müssen sich die Vertreter der alten Schreibtisch-Garde **nicht vor der TFT-Konkurrenz verstecken.**

Der erste Testkandidat mit Bildröhre heißt 9KLR und kommt aus dem Hause AOC. Er besitzt eine sehr flache Bildschirmoberfläche und schafft bei einer optimalen Auflösung von 1.280x1.024 Bildpunkten eine angenehme Bildwiederholfrequenz von 85 Hz. Über ein Rad greifen Sie im Handumdrehen auf alle Funktionen des Monitors zu – sehr praktisch. Die Signalstabilität beim Flackertest (schwarz/weiß) ist zwar hervorragend, dafür weist der 9KLR aber auch einige Mankos auf. Das Signalkabel ist zum Beispiel fest mit dem Monitor verbaut und die Bildgeometrie nicht voreingestellt. Außerdem zeigt der Monitor Schwächen bei der Bildschärfe und der Farbbrillanz.

Monitor mit Sehschwäche

Die Bildqualität des Sampo Alphascan 871 lässt stark zu wünschen übrig. Zwar sind die Einstellungen zur Bild-Geometrie in den Standard-Auflösungen gut und die Farbbrillanz ganz okay, dafür lässt die Konvergenz zum Bildschirmrand nach. Ein weiteres Manko ist die Bildschärfe, denn selbst in niedrigen Auflösungen konnten wir kleine Schriftarten kaum lesen. Offensichtlich ist der Alphascan 871 kein schlechtes Gerät, aber leider auch kein sehr gutes.

Der kann sich sehen lassen

Im Vergleich zu Sampo macht Hyundai mit dem Imagequest Q910 vom Fleck weg einen besseren Eindruck. Der Monitor verfügt auch über eine flache Oberfläche, allerdings ist die Bild-Geometrie gleich beim ersten Einschalten für die meisten Auflösungen und Bildwiederholfrequenzen eingestellt. Als „gut" bewerten wir die Konvergenz und Farbbrillanz des Monitors. Selbst bei der hohen Auflösung von 1.600x1.200 Bildpunkten bleibt das Bild noch scharf und deutlich. Das Bildschirmmenü lässt sich sehr leicht bedienen, ist aber nicht so komfortabel wie das des Testsiegers NEC Multisync FE991SB. Dieses Gerät stellen wir Ihnen in einem ausführlichen Einzeltest auf dieser Seite vor. BERND HOLTMANN



PC Games Award – TOP-PRODUKT 12/2003

NEC Multisync FE991SB:
Der beste Röhrenmonitor

Perfekte Geometrie, gute Bildschärfe und Farbbrillanz machen den FE991SB zum Testsieger der Bildröhren-Fraktion.

Anders als seine CRT-Kollegen setzt NECs Multisync FE991SB nicht auf eine Loch-, sondern auf eine Streifenmaske. Zwei dünne, horizontal verlaufende Kupferdrähte auf dem Bildschirm sorgen für ein stabileres und kontrastreicheres Bild als das von Lochmasken-Monitoren. Bei einer Auflösung von 1.280x1.024 Pixeln schafft das Gerät ergonomische 85 Hertz. Dass die Kontrast-Leistung des FE991SB so positiv auffällt, liegt neben der Streifenmaske aber auch an einer zusätzlichen Helligkeitstechnik. Spielern bringt der Zusatz-Kontrast vor allem in dunklen Ego-Shootern und Actionspielen Vorteile. In den Bereichen Bildschärfe, Farbbrillanz, Bildstabilität und Konvergenz schneidet der NEC gut ab. Einziger Kritikpunkt ist das fest im Monitor verbaute Signalkabel.

Weitere Infos entnehmen Sie der Wertungs-Tabelle unten. Gesamtwertung: **1,93**

Aktuelle Röhrenmonitore im Vergleichstest

Name:	Multisync FE991SB	Imagequest Q910	9KLR	Alphascan 871
Hersteller/Preis:	NEC/ca. € 319,-	Hyundai/ca. € 249,-	AOC/ca. € 199,-	Sampo/ca. € 249,-
Info-Telefon:	089-996990	06146-9040	030-6840990	0031-104730844
Preis-Leistungs-Verhältnis:	Befriedigend	Gut	Sehr gut	Gut
Anschlüsse:	D-Sub (fest)	D-Sub (fest)	D-Sub (fest)	D-Sub (fest)
Maskenart/Punktabstand:	Streifen/0,25 - 0,27 mm	Loch/0,25 mm	Loch/0,25 mm	Loch/0,25 mm
Gewicht/sichtbare Diagonale:	23 kg/45,3 cm	20 kg/45,8 cm	20 kg/45,7 cm	25 kg/45,7 cm
Maximale Auflösung:	1.792x1.344 bei 68 Hz	1.600x1.200 bei 85 Hz	1.600x1.200 bei 75 Hz	1.600x1.200 bei 85 Hz
Geometrie/Konvergenz:	Sehr gut/Gut	Sehr gut/Gut	Gut/Befriedigend bis Gut	Gut/Befriedigend bis Gut
Bildschärfe:	Gut bis Sehr gut	Gut	Befriedigend	Ausreichend
Bedienung des Menüs:	Gut	Gut	Sehr gut	Befriedigend
Farbbrillanz:	Gut bis Sehr gut	Gut	Befriedigend bis Gut	Gut
Bildstabilität:	Gut bis Sehr gut	Sehr gut	Gut bis Sehr gut	Sehr gut
Wertung	1,93	2,02	2,28	2,47
Kommentar:	Sehr gute Geometrie-Eigenschaften und Farbbrillanz	Monitor mit erstklassiger Bildstabilität und Geometrie	Gutes Gerät mit sehr einfach zu bedienendem Menü	Unscharfer Monitor, für Spieler nicht empfehlenswert

PC Games Award – TOP-PRODUKT 12/2003

Flachbildschirme

TFT-Monitore sind schon lange keine Luxus-Artikel mehr. Wir stellen Ihnen vier günstige Modelle bis 489 Euro vor.

Acer AL1721: Schlanker Spiele-Spezialist

PC Games Award TOP-PRODUKT 12/2003

Acers TFT mit der niedrigsten Reaktionszeit im Testfeld räumt ab. Prädikat: Besonders spieletauglich!

Acers Beitrag zu unserer Monitor-Marktübersicht ist der Knüller. Der AL1721 verfügt über ein internes Netzteil und kann als einziger Test-TFT sowohl per RGB (D-Sub) als auch DVI-D an den PC angeschlossen werden. Durch den DVI-Anschluss erreicht der Monitor in puncto Bildschärfe sogar die Note „sehr gut". Helligkeitsverteilung und Farbbrillanz sind „gut", das umständliche Bildschirmmenü verdient nur ein „Befriedigend". Die extrem niedrige Reaktionszeit von 17 Millisekunden ist für Spieler besonders interessant. Mit einem so niedrigen Wert konnte der Acer-TFT als Einziger Action-Adventures ohne Schlieren darstellen. Die Liste der Negativpunkte bleibt dagegen vergleichsweise klein. Der Betrachtungswinkel ist mit 140 Grad nur befriedigend und die Energieaufnahme mit 33 Watt für ein LC-Display zu hoch. Optisch mag der AL1721 nicht viel hermachen, aber wie so oft zählen die inneren Werte.

Weitere Infos entnehmen Sie der Wertungs-Tabelle unten. **Gesamtwertung: 1,84**

Der erste Flachmann im Test ist gleichzeitig auch der günstigste. Leider hat Hersteller Xelo beim SP1702 das Anschlusskabel für die Grafikkarte fest mit dem Monitor verbunden. Immerhin lässt sich das externe Netzteil dank des langen Kabels bequem unter dem Tisch parken. Bei einem Kombinationstest aus drei Farbmischungen und Schwarz-Weiß konnten wir eine Reaktionszeit von 23 Millisekunden feststellen. Für **Elite Force 2** reicht das allerdings nicht aus, denn der Ego-Shooter war nur bedingt spielbar. Der SP1702 verdient sich zwar den Preistipp-Award, ist für Spieler aber nicht zu empfehlen.

Ausstattung ausgezeichnet

Der Iiyama Prolite E430S wurde offensichtlich für den Büro-Einsatz konzipiert. Für Spieler sind die beiden eingebauten Lautsprecher (jeweils 1,5 Watt) wegen ihres mageren Klangs jedenfalls absolut unbrauchbar. Auf der Rückseite des Gerätes können Sie den PC per RGB-Kabel anschließen, ein DVI-Eingang fehlt allerdings. Beim Reaktionszeit-Check erreichte das Display einen guten Wert von 20 Millisekunden. Für Spiele ist der E430S etwas besser geeignet als Xelos SP1702.

Die Spieler-Empfehlung

Etwas günstiger und auch schneller ist der S730 von CTX. Das offiziell mit 16 Millisekunden ausgewiesene Display erreichte in unserem Test eine Reaktionszeit von 18 Millisekunden. Subjektiv macht der LCD-Monitor einen sehr guten Eindruck, da selbst hektische Actionspiele ohne störende Schlieren spielbar sind. Die Helligkeitsverteilung ist zwar gut, aber nicht perfekt, denn am Rand leuchtet der Monitor etwas heller als in der Bildschirm-Mitte. Gute Noten bekommt der S730 für Bildschärfe und Farbbrillanz, auch das Bildschirmmenü lässt sich einfach bedienen. Alles in allem ein empfehlenswerter Flachbildschirm für Spieler, der sich im Test lediglich dem Acer AL1721 (siehe Einzeltests) geschlagen geben musste.

CRT gegen TFT: Das Fazit

Die beiden TFT-Monitore Acer AL1721 und CTX S730 liegen in der Kategorie Bildqualität und Spiele-Verträglichkeit gleichauf mit den getesteten Röhrenmonitoren. Unser Tipp: Bevor Sie sich einen riesigen CRT kaufen, investieren Sie Ihr Geld in einen LCD mit niedriger Reaktionszeit.

BERND HOLTMANN

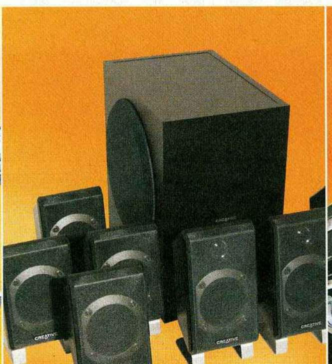


Aktuelle Flachbildschirme im Vergleichstest

Name:	AL1721	Prolite E430S	S730	SP1702
Hersteller/Preis:	Acer/ca. € 489,-	Iiyama/ca. € 479,-	CTX/ca. € 449,-	Xelo/ca. € 389,-
Info-Telefon:	04102-4880	0800-1003435	0421-5489160	06198-580637
Preis-Leistungs-Verhältnis:	Gut	Gut	Gut	Sehr gut
Anschlüsse:	D-Sub, DVI-D	D-Sub	D-Sub (fest)	D-Sub (fest)
Reaktionszeit (Herst./gemessen):	16 ms/17 ms	25 ms/20 ms	16 ms/18 ms	25 ms/23 ms
Auflösung/Pixel-Abstand:	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,264 mm
Gewicht/sichtbare Diagonale:	5,0 kg/43,3 cm	4,2 kg/43,4 cm	5,0 kg/43,2 cm	4,3 kg/43,2 cm
Helligkeitsverteilung:	Gut bis Sehr gut	Befriedigend bis Gut	Gut	Befriedigend bis Gut
Bildschärfe:	Sehr gut	Gut bis Sehr gut	Gut bis Sehr gut	Gut bis Sehr gut
Bedienung des Menüs:	Befriedigend bis Gut	Gut	Gut	Ausreichend
Farbbrillanz:	Gut bis Sehr gut	Gut bis Sehr gut	Gut	Gut
Wertung	1,84	1,99	2,00	2,27
Kommentar:	Actionspiel-freundlicher TFT mit schneller Reaktion	Hoher Preis und etwas langsamer als der Testsieger	Gute Bildeigenschaften und niedrige Reaktionszeit	Etwas träge, für Strategie- und Sportspiele aber okay

PC Games Award TOP-PRODUKT 12/2003







Audigy 2 ZS **Platinum Pro**



Im Vergleich zur Audigy 2 hat Creative bei der ZS Platinum Pro nur wenig verändert. Die Audio-Wandler der Soundkarte wurden überarbeitet, so dass alle Kanäle 24 Bit/96 kHz unterstützen. Heimkino-Fans werden sich über die neue 7.1-Unterstützung freuen. In Spielen berechnet die ZS Platinum Pro räumliche Effekte über die EAX-Schnittstelle und kann sie wahlweise auf einem 5.1-, einem 6.1- oder einem 7.1-Boxensystem ausgeben. An der beigelegten Anschlussbox befinden sich alle Sound-Anschlüsse, digitale Schnittstellen und der Empfänger für die praktische Fernbedienung. Im Test mit dem beigelegten Spiel **Tomb Raider: Angel of Darkness** klingen die EAX-Effekte erstklassig, auch wenn die Gesamt-Performance des Rechners dadurch um rund zehn Prozent sinkt. Besonderes Lob gebührt Creative für die umfangreiche Steuerungssoftware Media Source 2. Vorbildlich: Ein eingebauter Kalibrierungsassistent hilft auf Wunsch sogar bei der richtigen Platzierung der Boxen. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL	AUDIGY 2 ZS PLATINUM PRO
HERSTELLER	Creative
PREIS	Ca. € 249,-
TEL.	00353-14380000
AUSSTATTUNG	1,45
EIGENSCHAFTEN	1,30
LEISTUNG	1,40
FAZIT: Kombiniert exzellenten Klang mit guter Steuerungssoftware und Ausstattung	
WERTUNG	1,39

Creative Inspire T7700

Das brandneue 7.1-Boxensystem von Creative ist für den Anschluss an die Audigy 2 ZS Platinum Pro (siehe Test auf dieser Seite) wie geschaffen. Die sieben Satelliten wurden im Vergleich zur früheren Inspire-Serie kräftig überarbeitet und der Subwoofer sogar komplett neu entwickelt. Während die Front-Satelliten und der Center-Lautsprecher jetzt mit getrennten Hoch- und Mitteltönern arbeiten, spendierte Creative den vier rückwärtigen Boxen nur einen Mitteltöner. Im Bereich Ausstattung lässt man sich nicht lumpen und legt für alle Satelliten das passende Kabel (zwei bis sieben Meter) bei. Steht die 92 Watt starke Anlage erst einmal, lässt sie sich über eine Kabelfernbedienung steuern. Den Klangtest besteht das Inspire T7700 mit Bravour: Die Satelliten klingen klar und sauber, der Subwoofer verzerrt auch bei hoher Lautstärke nicht. Für 149 Euro ist das T7700 das aktuell beste Mehrkanal-Boxensystem im Handel. BERND HOLTMANN

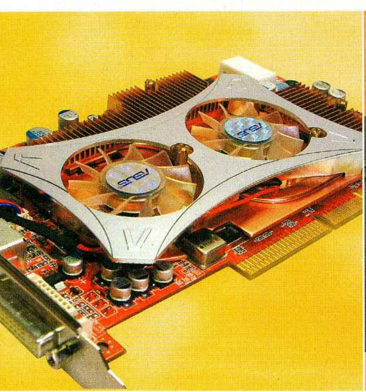
TESTURTEIL	INSPIRE T7700
HERSTELLER	Creative
PREIS	Ca. € 149,-
TEL.	00353-14380000
AUSSTATTUNG	2,35
EIGENSCHAFTEN	1,85
LEISTUNG	1,75
FAZIT: Sehr guter Klang, gute Verarbeitung und kompatibel zu 5.1- und 6.1-Soundkarten	
WERTUNG	1,89

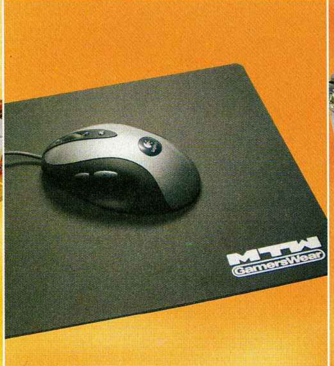
Microsoft Wireless **Desktop Elite**



Hinter dem prunkvollen Namen Wireless Desktop Elite verbirgt sich ein Paket aus zwei kabellosen Microsoft-Geräten: ein Keyboard mit schwarz-transparenten Tasten und eine ebenfalls schwarze Maus. Die Tastatur ist sehr gut verarbeitet, allerdings hat Microsoft den Tastenblock oberhalb der Pfeiltasten verändert. Gerade Vielschreiber müssen sich deshalb erst an das neue Layout gewöhnen. Als Entschädigung gibt's eine gepolsterte Handablage, die mit Kunstleder veredelt wurde – ein echter Hingucker. Mindestens ebenso interessant sind die fünf programmierbaren Favoritentasten und das neuartige Mausrad, das sich auf der linken Seite der Tastatur befindet und es Ihnen ermöglicht, nicht nur vertikal, sondern auch horizontal zu scrollen. Die optische Maus hat dasselbe Rad plus fünf weitere Tasten. Im Shooter-Härtetest gab es weder Aussetzer noch spürbare Funk-Verzögerungen. Sogar schnelle Bewegungen setzt die Maus sofort auf dem Bildschirm um. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL	WIRELESS DESKTOP ELITE
HERSTELLER	Microsoft
PREIS	Ca. € 99,-
TEL.	01805-672255
AUSSTATTUNG	1,50
EIGENSCHAFTEN	1,55
LEISTUNG	1,60
FAZIT: Recht teuer, aber wegen der besonders guten Leistung für Spieler empfehlenswert	
WERTUNG	1,57







Asus Radeon 9800 XT

Mit der **Radeon 9800 XT** bietet Asus erstmals eine Grafikkarte mit Ati-Grafikchip an. Der 256 MByte große Speicher der Platine arbeitet mit 365 MHz DDR (Radeon 9800 Pro: 380 MHz Chip-, 350 MHz DDR Speichertakt). Auf unserem Testmuster lief der Grafikchip allerdings nicht mit geplanten 412 MHz, sondern nur mit 405 MHz. Die auf der Verpackung angepriesene dynamische Chip-Übertaktung namens Overdrive funktionierte ebenfalls nicht. In unseren Benchmarks liegen **Radeon 9800 Pro** und **9800 XT** dennoch gleichauf. Bei Kantenglättung und anisotroper Filterung geht das neue Modell sogar um 5 Prozent in Führung. In dem Karton befinden sich neben einem Software-DVD-Player, die OEM-Version des Action-Spiels **Gun Metal** und eine Verteilerbox für den TV-Eingang. Klares Ausstattungs-Highlight ist der Gutschein für **Half-Life 2**. Aufgrund der fehlenden Features ziehen wir trotzdem eine halbe Schulnote (0,5) von der Gesamtwertung ab. Asus hat versprochen, die Mängel zu beheben. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL RADEON 9800 XT	
HERSTELLER	Asus
PREIS	Ca. € 599,-
TEL.	02102-95990
AUSSTATTUNG	1,4
EIGENSCHAFTEN	1,2
LEISTUNG	1,1

FAZIT: Die derzeit schnellste Grafikkarte. Allerdings trüben technische Mängel das Bild.

WERTUNG 1,66

mTw-Mousepad

Die Wahl des richtigen Mousepads ist für Spieler heikel: Mäuse mit optischem Sensor dürfen auf der Unterlage keine Aussetzer erzeugen, das Pad sollte leicht zu reinigen und der Bewegungswiderstand möglichst gering sein. In Zusammenarbeit mit dem bekannten Clan mTw hat sich der Zubehör-Lieferant Gamerswear darangemacht, solch ein Mousepad zu entwickeln. Das Ergebnis ist pechschwarz, knapp 30x24 Zentimeter groß und nur drei Millimeter hoch. Es besteht aus einem biegsamen, aber trotzdem robusten Kunststoff, der einen überraschend geringen Reibungswiderstand bietet. Eine Maus mit sauberen Kontakten lässt sich auf dem **mTw-Mousepad** federleicht hin und her schieben. Im Praxistest mit aktuellen optischen Mäusen von Microsoft, Logitech und einer Kugelmaus von Terratec (Mystify Razer Boomslang 2100) lieferte die flache Maus-Unterlage sehr präzise Ergebnisse. Es kam zu keinen Rucklern – so mögen es PC-Spieler. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL MTW-MOUSEPAD	
HERSTELLER	GamersWear
PREIS	Ca. € 23,-
TEL.	0821-9079613
AUSSTATTUNG	2,15
EIGENSCHAFTEN	1,7
LEISTUNG	1,3

FAZIT: Riesig und robust. Wegen des niedrigen Widerstandes gut für Spieler geeignet.

WERTUNG 1,53

CoolerMate Icecube

Der Hybrid-Kühler aus Kupfer und Aluminium ist für AMD-Prozessoren im Sockel-A-Format geeignet. Auf der Unterseite erkennt man einen massiven Kupferblock, der direkt auf der CPU sitzt. Die dort entstehende Hitze wird über zwei so genannte Heatpipes zum oberen Abschnitt des Kühlers transportiert. Dort befinden sich Lamellen aus Kupfer und Aluminium sowie ein seitlich angebrachter 80-Millimeter-Lüfter. Die Kühlleistung des **Icecube** reicht selbst für einen Athlon XP 3.200+ aus. Wegen des Gewichtes von 550 Gramm müssen Sie das Gerät allerdings vor jedem Transport abmontieren. Die Lautstärke hält sich übrigens in Grenzen. Im regulären 12-Volt-Betrieb maßen wir noch hörbare 2,0 Sone. Bei 7 Volt waren es nur noch flüsterleise 0,5 Sone, allerdings erhitzte sich die CPU auf bis zu kritische 70 Grad; Gehäuselüfter sind also Pflicht. Ein sehr großes Problem ist die Größe des **Icecube**, denn er lässt sich nicht auf jedem Mainboard problemlos verbauen. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL ICECUBE	
HERSTELLER	CoolerMate
PREIS	Ca. € 43,-
TEL.	0911-9992750
AUSSTATTUNG	2,6
EIGENSCHAFTEN	2,3
LEISTUNG	2,3

FAZIT: Schwerer und großer Kühler für Sockel-A-Prozessoren. Zu groß für manche Mainboards.

WERTUNG 2,41

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**



DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
G4Ti4200-TD8X	MSI	Geforce4 Ti-4200-8X	Ca. € 179,-	128 MByte DDR-SDRAM	250/256 MHz (DDR)	1,8
G4 Ti-4200 Turbo	Albatron	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 190,-	64 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
3DP Radeon 9000 Pro	Hercules	Radeon 9000 Pro	Ca. € 90,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,8
Tachyon Rad. 9000 Pro	Tyan	Radeon 9000 Pro	Ca. € 90,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/290 MHz (DDR)	1,8
Geforce4 Ti-4200	Prolink	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 160,-	128 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
Radeon 9500	Connect 3D	Radeon 9500	Ca. € 180,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,9

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
Radeon 9800 XT	Asus	Radeon 9800 XT	Ca. € 550,-	256 MByte DDR-SDRAM	412/365 MHz (DDR)	1,14
GV-R98P256D	Gigabyte	Radeon 9800 Pro	Ca. € 500,-	256 MByte DDR-SDRAM	380/350 MHz (DDR)	1,22
Atlantis 9800 Pro Ultimate Edition	Sapphire	Radeon 9800 Pro	Ca. € 580,-	256 MByte DDR-SDRAM	380/350 MHz (DDR)	1,24
FX5900U-VTD256	MSI	Geforce FX 5900 Ultra	Ca. € 539,-	256 MByte DDR-SDRAM	450/425 MHz (DDR)	1,32
Excalibur Radeon 9800 Pro	Enmic/HIS	Radeon 9800 Pro	Ca. € 400,-	128 MByte DDR-SDRAM	380/350 MHz (DDR)	1,35
Ultra/1600 XP Golden Sample	Gainward	Geforce FX 5900 Ultra	Ca. € 639,-	256 MByte DDR-SDRAM	475/450 MHz (DDR)	1,35

MONITORE

Modell	Hersteller	Größe	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
LS902UT	Iiyama	17"	€ 230,-	D-Sub	30-96 kHz	1,6
AL1721	Acer	17" LCD	€ 489,-	D-Sub, DVI-D	nicht relevant	1,84
FlexScan T565	Eizo	17"	€ 370,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,8
Brilliance 109P	Philips	19"	€ 350,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	1,8
Brilliance 107P20	Philips	17"	€ 280,-	D-Sub	30-92 kHz	1,9
Scaleo CTM5020	Fujitsu Siemens	15" LCD	€ 400,-	D-Sub	nicht relevant	1,9
HM903DT	Iiyama	19"	€ 380,-	2x D-Sub	30-130 kHz	1,9
PV520	CTX	15" LCD	€ 300,-	D-Sub	nicht relevant	1,9

LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Art	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Z-680	Logitech	€ 370,-	5.1	450 Watt	Analog/digital	1,4
Megaworks 210D	Creative	€ 250,-	2.0	270 Watt	Analog/digital	1,4
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Z-560	Logitech	€ 250,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Megaw. THX 5.1 550	Creative	€ 350,-	6.1	500 Watt	Analog/digital	1,5
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	4.1	100 Watt	Analog/digital	1,5
Digitheatre DTS	Videologic	€ 550,-	5.1	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 510D	Creative	€ 330,-	5.1	450 Watt	Analog	1,6

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
MX-700 Cordless Optical	Logitech	€ 65,-	7 + Scrollrad	USB	1,4
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 45,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
MX-500 Optical Mouse	Logitech	€ 40,-	6 + Scrollrad	PS/2, USB	1,6
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 40,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Explorer 3.0	Microsoft	€ 40,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Anschlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Itouch	Logitech	€ 20,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
EluminX Leucht-Keyboard	Auravision	€ 99,-	Mittel	PS/2	1,8
Office Keyboard	Microsoft	€ 45,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
G80-3000	Cherry	€ 50,-	Mittel	PS/2	1,8

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	3D-Sound	Wertung
SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	Creative	€ 250,-	EAX AHD, A3D	1,39
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 200,-	EAX AHD, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 100,-	EAX AHD, A3D	1,5
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 50,-	EAX, A3D 1.0	1,7
DMX 6fire LT	Terratec	€ 130,-	EAX, A3D 1.0	1,8

Neueintrag in diesem Monat

DIE RECHNER DES MONATS

In jedem Monat bekommen wir hunderte E-Mails, in denen Sie uns lange Hardwarelisten schicken und uns danach fragen, ob diese oder jene Zusammenstellung zu empfehlen ist. Damit Sie nun jeden Monat auf dem Laufenden sind, stellen wir für Sie drei verschiedene PCs im Eigenbau zusammen, die Ihnen als Orientierungshilfe dienen sollen. Für diese Komplett-PCs wählen wir nur die wichtigsten, leistungsbestimmenden Kernkomponenten aus und addieren dann pauschal 265 Euro für alle anderen Komponenten wie DVD-Laufwerk, Diskettenlaufwerk, Maus, Tastatur sowie Windows-Lizenz. Denken Sie daran, dass die Preisangabe bei jedem Produkt variieren kann – die hier aufgeführten Preise können also weder von uns noch von den Online-Anbietern garantiert werden. Damit alle Rechner leicht aufzurüsten sind, verwenden wir, wenn möglich, nur ein Speichermodul und lassen eine IDE-Einheit am Festplatten-Controller frei.

Das Gehäuse ist Geschmackssache.

Als Basis für die vorgestellten PCs brauchen Sie ein PC-Gehäuse in ATX-Bauform. Dieses bekommen Sie bei jedem PC-Händler, oft sogar mit Netzteil, ab 50 Euro aufwärts. Da die Gehäusewahl stark an den persönlichen Geschmack gebunden ist, wollen wir Ihnen an dieser Stelle nur den Hinweis mit auf den Weg geben, sich ein PC-Netzteil mit mindestens 250, besser noch mit 300 Watt Leistung einzubauen.

DER PREISTIPP-PC € 1079,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 2800+ (Barton)	€ 167,-	www.kmelektronik.de	07159-943111
Kühler	Noiseblocker NB-Acup Silent II	€ 40,-	www.noiseblocker.de	02103-255714
Mainboard	MSI K7N2 Delta-L (Nforce2 Ultra 400)	€ 78,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Arbeitsspeicher	Twinmos 2x 256 MByte, DDR400, CL2,5	€ 92,-	www.wichmann-edv.de	0531-2819913
Grafikkarte	Gigabyte Radeon 9600 Pro, 128 MByte	€ 180,-	www.mix-computer.de	01805-702870
Soundkarte	Hercules Fortissimo III	€ 50,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Festplatte	Seagate ST380011A (80 GByte)	€ 78,-	www.norskit.de	0700-66775480
Netzteil	Chieftec HPC-300-202	€ 69,-	www.ichbinleise.de	07157-535399
Gehäuse	Chieftec CS-601	€ 60,-	www.pc-icebox.de	0911-9992750

DER EINSTEIGER-PC € 817,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 2500+ (Barton)	€ 84,-	www.norskit.de	0700-66775480
Kühler	Arctic Cooling Copper Silent 2	€18,-	www.pc-icebox.de	0911-9992750
Mainboard	Chaintech 7NJL3 (Nforce2 400)	€ 74,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	Infineon DDR333, 256 MByte, CL2,5	€ 47,-	www.norskit.de	0700-66775480
Grafikkarte	Terratec Geforce4 Ti-4200, 64 MByte	€ 105,-	www.avitos.de	01805-606065
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 32,-	www.nordpc.com	03831-30360
Festplatte	Seagate ST360015A (60 GByte)	€ 77,-	www.alternate.de	01805-905040
Netzteil	Coba AP350-X mit 12mm-Lüfter	€ 50	www.e-bug.de	05187-300604
Gehäuse	Intertech Phoenix	€ 65,-	www.computeruniverse.net	06172-732200

DER HIGH-END-PC € 2.743,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	Intel P4 3,2 GHz	€ 648,-	www.norskit.de	0700-66775480
Kühler	Zalman CNPS 7000-Cu	€ 49,-	www.alternate.de	01805-905040
Mainboard	Asus P4C800-E Deluxe (Canterwood)	€ 195,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Arbeitsspeicher	Corsair 2x 256 MByte, DDR400, CL2	€ 208,-	www.alternate.de	01805-905040
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9800 Pro U.E., 256 MByte	€ 579,-	www.alternate.de	01805-905040
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2	€ 71,-	www.funcomputer.de	08331-9245850
Festplatte	Western Digital WD2000JB (200 GByte)	€ 204,-	www.mb-it.de	05932-50450
Netzteil	Be Quiet! BQT P4 420W	€ 79,-	www.pc-icebox.de	0911-9992750
Gehäuse	NB-Chieftek 901 (Schalldämmung)	€ 145,-	www.blacknoise.de	05187-300604

* Singlechannel-Version des Nforce2 Ultra 400

PC-GAMES-DVD

VOLLVERSION

Die Siedler 3

DEMOS

Apocalyptica
Breakthrough: Reloaded
Call of Duty: Dawnville (Ab-18-DVD)
Call of Duty: Ste. Mere Eglise (Ab-18-DVD)
Chaos Legion
Chicago 1930
Der Herr der Ringe: Return of the King
Don't Angry
Empires: Die Neuzeit
FIFA Football 2004
Judge Dredd vs. Judge Death
Mace Griffin Bounty Hunter
Navy SEALs 2 (Ab-16-DVD)
NHL 2004
Piraten: Herrscher der Karibik
Pro Evolution Soccer 3
Robin Hood: Defender of the Crown (Ab-16-DVD)
Savage
Silent Hill 3
Exklusiv: Silent Storm
Tiger Woods PGA Tour 2004 (Ab-16-DVD)
Wings of Honour

VIDEO-SHOW

Aktuell
Made in Germany: EA Sports
Report: Mit Half-Life 2 auf Alcatraz
SW: Knights of the Old Republic
PC Games Leser-Charts
PC Games Most Wanted

Vorschau
Afrika Korps vs. Desert Rats
Far Cry
Need for Speed Underground
WebWars Arena

Test
Call of Duty
Der Tempel des elementaren Bösen
Empires: Die Neuzeit
FIFA 2004
Max Payne 2
Silent Hill 3
Silent Storm
Sim City 4: Rush Hour
UFO: Aftermath

Interaktiver Test
XIII

Interaktives Video
Worms 3D

Spiele-Trailer
Afrika Korps
Biosfear
Commandos 3
Haegemonia: The Solon Heritage
Lords of Everquest
Max Payne 2
MoH: Pacific Assault
Prince of Persia 4
Sabotage 1943
Singles
Thief 3
Worms 3D

AKTUELLE PATCHES

Age of Mythology Titans v1.07 (int)
AO Shadowlands v15.0.4 v. v15.0.3 (int)
Anarchy Online v15.0.4 von 15.0.3 (int)
Chaser Map Pack 1
Chaser v1.49 (d)
Die Gilde: Gaukler, Gruften & Geschütze v2.06 (d)
Die Gilde - Gold Edition v2.06 (d)
Evil Island v1.06 (d)
Fire Warrior D00
Neverwinter Nights v1.32
RtCW: Enemy Territory v1.02 (int)
TR: The Angel of Darkness v52 (int)
World Racing v1.23 von v1.12 (d)
XIII Multiplayer Demopatch
Yager v5.20

TREIBER

Windows 9x und Me:
Albatron RivaTNT - Geforce FX 45.23
Aopen RivaTNT - Geforce FX 45.23
Asus RivaTNT - Geforce FX 45.23
Ati Catalyst 3.7 (7.93)
Inno3D RivaTNT - Geforce FX 45.23
Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce FX) 45.23

Windows 2000 und XP:
Albatron RivaTNT - Geforce FX 45.23
Aopen RivaTNT - Geforce FX 45.23
Asus RivaTNT - Geforce FX 45.23
Ati Catalyst 3.7 (7.93)
Inno3D RivaTNT - Geforce FX 45.23
Matrox G200-G550 5.91.008
Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce FX) 45.23
Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce FX) 45.33
Nvidia WDM Driver 2.09

SPECIALS & TOOLS:

Adobe Reader 6.0
AIDA32: Enterprise System Information 3.61
Asus PC Probe 2.21.05
ChipInfo 1.00 Beta 2
CPUInfo 2.1.0
Creative MediaSource 1 v1.01.09
DirectX 9.0b
Driver Cleaner 2.0
IrfanView 3.85 (d)
Nvidia Refresh Rate Fix MKII v2.20 E
PDF DVD Inlay
RefreshForce 1.1
RivaTuner 2.0
Wallpapers
WinDVD (Trial)
Winzip

20 SCREENSHOT-GALERIEN

EXKLUSIV-DEMO | SILENT STORM (DT.)

DVD&CD

Es ist das Jahr 1943, der Zweite Weltkrieg tobt auf seinem Höhepunkt. In **Silent Storm** befindet sich Ihre Spielfigur jenseits des Schlachtengetümmels an der Front: Als Leiter einer Gruppe von Spionen bewältigen Sie Einsätze hinter feindlichen Linien. Das Runden-Strategiespiel enthält insgesamt 24 Missionen aufseiten der Alliierten und Achsenmächte, zwei davon und das Tutorial dürfen Sie bereits in der lokalisierten deutschen Fassung jetzt Probe spielen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Pfeiltasten	Kamerasteuerung
+ Strg	Kameradrehung
C	Zoom
Z	Zoom
Zifferntasten	Charakterauswahl
	Wählt alle Personen
Tab	Wählt jeweils den nächsten Charakter
S	Stopp
A	Angriff
H	Verstecken
L	Verstecken

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 600, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 2.200 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	446 MByte



FIFA 2004

DVD

Glaubwürdigere Ballphysik, mehr taktischer Anspruch und eine stark verbesserte künstliche Intelligenz waren die wichtigsten Ziele der FIFA-Entwickler. Die spielbare Demo beinhaltet eine 4 Minuten Halbzeit des italienischen Derbys AC Mailand gegen Juventus Turin.

SPIELSTEUERUNG

Pfeiltasten	Bewegung
S	Flacher Pass / Spielerwechsel
D	Schuss / Grätsche
A	Hoher Pass / Tackling
W	Sprint
G	Off the Ball-Spiel

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 800, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.600, 512 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	60 MB

TOP-DEMO | SILENT HILL 3

DVD

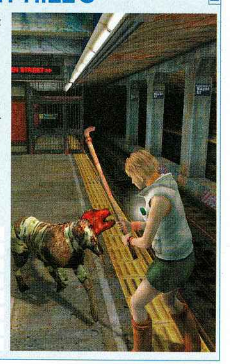
Es ist wieder Zeit für Gänsehaut und aufgestellte Nackenhaare! Konamis Horror-Adventure geht in die dritte Runde und beweist, dass man sich die Kritik am zweiten Teil durchaus zu Herzen genommen hat. Der Spieler muss nun nicht mehr unnötig lange Fußmärsche bewältigen und ein bequemes Schnellspeicher-System gibt's auch. Begleiten Sie Heather in das verschlafene Örtchen Silent Hill und erleben Sie einen virtuellen Albtraum vom Feinsten!

SPIELSTEUERUNG

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 1.000, 256 MB RAM
Empfohlen:	CPU 2.200, 512 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	480 MB



SAVAGE

DVD

Savage ist ein ungewöhnlicher Mix aus Echtzeit-Strategie und Ego-Shooter: Aus der Vogelperspektive bauen Sie wie in **Warcraft 3** Gebäude, sammeln Ressourcen und erfinden Upgrades; anschließend schlüpfen Sie selber in die Haut eines Kämpfers und ziehen in der Ego-Perspektive in den Kampf – und zwar mit etlichen Mitspielern. Die **Savage**-Demo ist ausschließlich über das Internet spielbar und enthält zwei Karten.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	Vorwärts laufen
A	Nach links ausweichen
S	Rückwärts laufen
D	Nach rechts ausweichen
E	Sprinten

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 600, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.600, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	294 MB

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

DVD ab 16

An **Defender of the Crown** erinnert sich so mancher Spieleveteran mit wohligem Schauer. Die Neuauflage schafft es tatsächlich, die Faszination des fast 15 Jahre alten Klassikers einzufangen. Abwechselnd überfallen Sie mit Pfeil und Bogen oder Schwert Händler und Fürsten und schlagen mit Ihrer Armee die Schergen des Sheriffs von Nottingham in die Flucht. Ein ausführliches Tutorial erklärt den simplen Spielablauf; der Schwierigkeitsgrad ist auf „sehr einfach" eingestellt.

SPIELSTEUERUNG

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 500, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.400, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	226 MB

APOCALYPTICA

DVD

Die Zukunft ist in Computerspielen selten rosig. Auch in **Apocalyptica** ist der Teufel los. Und das im wahrsten Sinne des Wortes. Satan will nämlich die Herrschaft über die Menschen antreten. In einem Level des Einzelspieler-Modus können Sie in dieser Demo ausprobieren, ob Sie geeignet sind, etwas dagegen zu unternehmen. Kämpfen müssen Sie aus der Verfolgerperspektive.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Q	Vorwärts laufen
A	Rückwärts laufen
S	Links laufen
→	Rechts laufen
	Schießen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 1.400, 256 MB RAM
Empfohlen:	CPU 2.200, 512 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	138 MB

DVD-ROM

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber | Shareware

WINGS OF HONOUR

DVD

In der Demoversion zur actionlastigen Flugsimulation **Wings of Honour** dürfen Sie Ihr fliegerisches Können in einer Mission unter Beweis stellen. Ihr Ziel: Zusammen mit Ihrer Staffel alle feindlichen Flugzeuge sowie drei Zeppeline vom Himmel holen. Wichtigstes Equipment bei diesem Einsatz: ein Joystick.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
R	Raketenabschuss
B	Bombenabwurf

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 700, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.200, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	90 MB

TIGER WOODS PGA TOUR 2004

DVD ab 16

An der erstklassigen Optik des Vorgängers hat sich wenig geändert, stattdessen kann **Tiger Woods 2004** mit neuen Golfern sowie noch mehr Kursen aufwarten, darunter auch zwei Fantasie-Parcours. Außerdem gibt es einen Spielereditor sowie noch mehr Spielmodi, darunter erweiterte Mehrspieleroptionen sowie einen Karrieremodus.

SPIELSTEUERUNG

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 400, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.100, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	120 MB

CHAOS LEGION

DVD & CD

Mit gewaltigem Schwert metzeln Sie sich durch riesige Monsterhorden und dürfen sich dabei auf die Unterstützung mächtiger Wesen freuen. In den Levels, die allesamt auf **Gothic**-Look getrimmt sind, liegen viele Gegenstände verstreut, die Sie bei Ihrem Kampf gegen das Böse gut gebrauchen können. Also immer alles schön absuchen!

SPIELSTEUERUNG

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 1.200, 256 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.800, 512 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	300 MB

TOP-DEMO | EMPIRES: DIE NEUZEIT

DVD

In **Empires: Die Neuzeit** dürfen Sie 1.000 Jahre Kriegsgeschichte nachspielen. In der Demo können Sie im Mehrspieler-Modus mit drei Völkern auf zwei Karten und in zwei Spielmodi im Zweiten Weltkrieg gegen Freunde antreten. Zusätzlich steht Ihnen ein Einzelspieler-Szenario zur Verfügung, in welchem Sie eine Mission der General-Patton-Kampagne testen dürfen, die ebenfalls im Zweiten Weltkrieg angesiedelt ist.

SPIELSTEUERUNG

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 600, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.800, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	350 MByte



TOP-DEMO | PRO EVOLUTION SOCCER 3

König Fußball regiert die Welt – und diese Simulation ab sofort auf dem PC, und zwar obwohl EA mit **FIFA 2004** das beste **FIFA** aller Zeiten ablieferte. In unserer Demo können Sie zwei fünfminütige Halbzeiten lang die spielerische Brillanz von Konamis Herausforderer genießen. Zur Wahl stehen zwei Stadien und die Nationalmannschaften von Deutschland, Italien, Spanien und England. Nicht alle Daten sind bei **PES 3** original, aber was macht das schon bei so einem Gameplay?

SPIELSTEUERUNG

Die Spielsteuerung ist frei konfigurierbar.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 800, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.800, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	264 MByte



INFO: DVD-10

Die PC-Games-DVD dieser Ausgabe erscheint als zweiseitiger Datenträger im DVD-10-Format: Für den Datenbereich legen Sie bitte Seite 1 nach unten in Ihr DVD-Laufwerk, für den Videobereich Seite 2.

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

DVD

Mace Griffin Bounty Hunter ist ein Mix aus Ego-Shooter und Sci-Fi-Action im Stile von **Wing Commander** oder **Freelancer**. Sie spielen einen ehemaligen Ranger, der als Kopfgeldjäger eine Verschwörung aufdeckt. Die Demo beinhaltet jeweils einen Boden- und Weltraumeinsatz, bei denen Ihr Ziel darin besteht, sämtliche Gegner auszuschalten.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	Vorwärts
S	Rückwärts
A	Rechts
D	Links
Leertaste	Springen
Linke Maustaste	Schießen
Rechte Maustaste	Sekundäre Waffenfunktion

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 1.000, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.600 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	140 MB

PC GAMES AB-18-EDITION*

Ab-18-Edition

DVD ab 18

2 TOP-DEMOS | CALL OF DUTY: BURNVILLE & DAWNVILLE

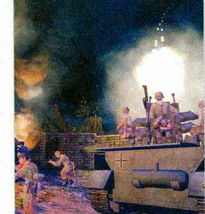
Diesen Monat haben wir mit den beiden Demos zum Zweiter-Weltkriegs-Shooter **Call of Duty** ganz besondere Leckerbissen für unsere Ab-18-Abonnenten. In der **Burnville**-Demo ist ein ganzer Level komplett spielbar. Dabei gilt es, mit seiner Einheit unter dem Kommando von Captain Foley drei Flugabwehrstellungen in dem französischen Dörfchen Ste. Mere Eglise zu zerstören. In der zweiten Demo **Dawnville**, die unmittelbar an des Geschehen anschließt, verteidigen Sie sich in der Dorfkirche gegen einen Sturmangriff und heben mit dem Scharfschützengewehr Mörser-Batterien aus. Die beklemmende Atmosphäre und die KI des Vollprogramms werden bereits in den Probefassungen deutlich.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Q	Vorwärts laufen
A	Rückwärts laufen
S	Links laufen
D	Rechts laufen
Linke Maustaste	Schießen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 700, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.800, 512 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	180 MB



*Erhältlich im Abo (http://abo.pcgames.de/) oder im Ausland

TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	Call-of-Duty-Demos (Ab-18-DVD)
2	Silent Storm
3	Pro Evolution Soccer 3
4	Empires: Die Neuzeit
5	Herr der Ringe: Return of the King
6	Chicago 1930
7	NHL 2004
8	Piraten: Herrscher der Karibik
9	Silent Hill 3
10	Judge Dredd vs. Judge Death



TOP-DEMO | HERR DER RINGE: RETURN OF THE KING

DVD&CD

In **Die Rückkehr des Königs** übernehmen Sie die Rollen von Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli, Sam, Frodo und zwei geheimen Charakteren, mit denen Sie Ihre Feinde an Orten wie zum Beispiel Minas Tirith, den Pelennor Fields und dem Schwarzen Tor bekämpfen. Neben Waffen stehen Ihnen in **Die Rückkehr des Königs** auch besondere Fertigkeiten wie Springen und das Benutzen von Seilen, Katapulten und Steinen zur Verfügung. Als Endgegner erwarten Sie Shelob sowie der Witch King und sogar Sauron persönlich. Filmseitig wird das Spiel durch die Stimmen der Original-Schauspieler und Szenen aus der Kinofassung von **Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs** ergänzt.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	Vorwärts laufen
A	Rückwärts laufen
S	Links laufen
D	Rechts laufen
NUM 2	Schnell-Angriff
NUM 8	Wucht-Angriff
NUM 6	Körper-Angriff
NUM 4	Blocken
L	Schlussangriff
H	Fernwaffe
T	Zurückspringen
E	Aktion

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 400, 256 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.100, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	185 MByte



TOP-DEMO | CHICAGO 1930

DVD&CD

Herzlich Willkommen in der Prohibition! Im aktuellen Echtzeit-Taktikspiel der **Desperados**-Macher von Spellbound verschlägt es Sie ins Chicago der 30er-Jahre. Dort versuchen Sie, entweder aufseiten der Mafia die Stadt unter Ihre Kontrolle zu bringen, oder Sie klären mit der Polizei den Mord an einem Staatsanwalt auf. Während Sie Ihre Ziele als Mafioso vorwiegend mit Waffengewalt durchsetzen, lösen Sie die Aufgaben der Polizei vornehmlich durch die Suche nach Indizien.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
O	Waffe auswählen (im Inventar-Fenster), Befehl erteilen
R	Aktion rückgängig machen
I	Slowmotion aktivieren

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 800, 128 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 1.200, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Keine
HD:	280 MByte

JUDGE DREDD VS. DEATH

DVD&CD

Judge Dredd ist der härteste Typ im ganzen Viertel. Das weiß man spätestens, seit Sylvester Stallone die Comic-Figur im Kino verkörperte. Nun spendiert Entwickler Rebellion dem Richter einen Ego-Shooter-Auftritt. In der Demo dürfen Sie einen Level aus dem Story-Modus sowie die zwei Arcade-Modi „Riot" und „Zombie Apocalypse" spielen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	Vorwärts laufen
A	Nach links ausweichen
S	Rückwärts laufen
D	Nach rechts ausweichen
E	Springen
O	Schießen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 1.200, 256 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 2.200, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	185 MByte

PC-GAMES-CD-ROM

VOLLVERSION
- Die Siedler 3

DEMOS
- Breakthrough - Reloaded
- Cahos Legion
- Chicago 1930
- Der Herr der Ringe: Return of the King
- FIFA Football 2004
- Judge Dredd vs. Judge Death
- Piraten: Herrscher der Karibik
- Exklusiv: Silent Storm

VIDEOS
AKTUELL
- Made in Germany: EA Sports
- Report: Star Wars: Knights of the Old Republic
- Report: Mit Half-Life 2 auf Alcatraz
- PC Games Leser-Charts
- PC Games Most Wanted

VORSCHAU
- Far Cry
- Need for Speed Underground

TEST
- Call of Duty
- Der Tempel des elementaren Bösen
- FIFA 2004
- Max Payne 2
- Silent Hill 3
- UFO: Aftermath

PATCHES & TREIBER
- Battlefield 1942 v1.45.18 von v1.4 (int)
- Die Gilde v1.05 beta 2
- Game Tycoon v1.1 (d)
- Neverwinter Nights Updater 1.19 (int)
- Nexagon Deathmatch free agent Unlocker
- Port Royale Gold v1.4.03 (d)
- Radsport Manager v1.2r4
- RtCW - Enemy Territory v1.02 (int)
- Raven Shield v1.4 von v1.31 (d)

Windows 9x und Me:
- Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce FX) 45.23

Windows 2000 und XP:
- Ati Catalyst 3.7 (7.93)

TOOLS & SPECIALS
- Adobe Reader 6.0
- Winzip

TOP-DEMO | PIRATEN: HERRSCHER DER KARIBIK

DVD&CD

Eine komplette Freibeuterkarriere wartet in der Demo zu **Herrscher der Karibik** auf todesmutige Landratten. Wer mag, kann sein Glück auch als Händler versuchen oder auf Piratenjagd gehen. Schauen Sie in jeder Stadt beim Gouverneur und in der Kneipe vorbei; oftmals gibt es dort lukrative Aufträge. Die Schiffssteuerung funktioniert einfach mit der Maus.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
O	Auswählen oder Kanonen abfeuern (auf See)
R	Kurs vorgeben

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 450, 64 MByte RAM
Empfohlen:	CPU 900, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	235 MByte



Umtauschcoupon

Name ____ Vorname ____

Straße, Hausnummer ____

PLZ, Wohnort ____

Fehlerbeschreibung ____

Nr. der Ausgabe: 12/03

- ☐ PCG-Demo-CD-ROM
- ☐ PCG-Video-CD-ROM
- ☐ PCG-Spiel-CD-ROM

• Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich.

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation Dr.-Mack-Str. 77 90762 Fürth


ETWAS GROSSES WIRD KOMMEN.
Ab November 2003. Sei bereit.


EA
SPORTS

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Wussten Sie, dass die Domain „raucher.de" schon seit einiger Zeit zum Verkauf steht, „raucher-club.de" seit langem angeblich überarbeitet wird, aber „rauchfrei-online.de" sich hingegen regem Zuspruch erfreut?

Politiker sind gut und nützlich. Ich persönlich brauche zum Beispiel nur an Frau Merkel zu denken und alle Probleme, die etwas mit „vorzeitig" zu tun haben, erledigen sich wie von selbst. Aber nicht nur in dieser Beziehung helfen mir Politiker zu einem gesunden Lebenswandel! Zwar war Tabak im 18. Jahrhundert noch ein anerkanntes Zahlungsmittel, doch dass Rauchen schädlich ist, wage nicht einmal ich zu bezweifeln. Der neueste Geniestreich unserer Politiker führt mir das jetzt auch mit jeder Packung überdeutlich und in schwarzer Umrahmung vor Augen. Und angeblich soll das nur der Anfang sein. Geplant sind zusätzliche, grausige Bilder von Raucherlungen, Raucherbeinen und Rauchergeldbeuteln. Ich finde das gut, weil es mich abschreckt und eine Wasserpfeife wirklich zu umständlich als Alternative zur Zigarettenschachtel ist. Ich rauche eh zu viel. Meine Zehen spürte ich das letzte Mal vor zehn Jahren, die Zigarette danach ist mir wichtiger als all das davor und es sind schon Rollstuhlfahrer für mich aufgestanden, weil ich so schlecht aussehe. Noch leben zwar ca. 1,1 Milliarden Menschen von uns Rauchern, aber diese Zahl wird rasch sinken – schon alleine deshalb, weil viele überfahren werden, die auf der Suche nach den letzten, unverklebten Packungen rastlos umherirren.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG / PC Games
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth

ALTERSFRAGE

Hallihallo Reiner,

eines vorweg, ich behalte mir die presserechtliche Freiheit vor, deinen Namen mit e und nicht mit a zu schreiben. Es ging mal die Diskussion um, wie alt eure Petra denn wäre, du meintest, dass du das nicht sagen dürftest. Zugegebenermaßen, eine junge, hübsche und intelligente Frau wie Petra würde sofort von einer Flut von Mails überschüttet, die Betreffzeilen wie „Antrag" oder „Liebeserklärung" beinhalten, was ich verstehen kann. Zufälligerweise bin ich trotzdem im Besitz ihres Alters! Da ich leider nicht im passenden Alter für sie bin, bin ich unter einer Bedingung bereit, dieses Alter für mich zu behalten: Brennt endlich mal Film-Trailer auf eure DVD und nicht nur Spiele-Trailer.

GRUSS, EUER -ZENSIERT-

PS: GRÜSST MIR EUREN GOODING!

Im Gegenzug zu deinen Freiheiten hab ich mir die presserechtliche Freiheit genommen, deinen Namen ganz zu löschen. Bedenke: Auf diesen Seiten sitze ich am längeren Hebel! Ich habe übrigens nie behauptet, ich dürfte das Alter von Petra nicht nennen. Ich bin lediglich der Meinung, dass dies ihre Privatsache ist und entweder von ihr selbst genannt wird oder gar nicht. Auch sonst stößt deine Mail hier nicht auf sonderliche Gegenliebe – da hilft auch deine Schleimspur nichts. Film-Trailer auf unserer DVD zu bringen, ist auch nicht geplant, dafür gibt es andere Zeitschriften, wie zum Beispiel die wunderbare WIDESCREEN. Der Schuster bleibt bei seinen Leisten. Unseren Gooding hab ich von dir gegrüßt, aber da dich hier kein Mensch kennt, hielt sich dessen Begeisterung in Grenzen.

ANFRAGE

Ich begrüße Sie.

*Ich habe eine Frage. Folgendes: Mein Vater hat in einem Monat Geburtstag und er ist ein riesiger **Anno**-Fan. Könntet ihr mir eine CD mit allem **Anno**-Drum-und-Dran erstellen?*

CHRISTOPHER VENT

Das ist so eine Sache. Irgendwie fühlt sich da von uns keiner zuständig. Wir kennen deinen Vater ja gar nicht. Es gibt Milliarden von Menschen, die wir auch nicht kennen und auch denen schenken wir nichts zum Geburtstag. Ein paar Hundert unserer Leser durften wir zwar inzwischen persönlich kennen lernen, aber selbst da wird es zeitlich nicht machbar sein, denen allen etwas zum G-Tag zu basteln, von deren Angehörigen ganz zu schweigen. In Anbetracht deines jugendlichen Alters will ich dir aber drei goldene Lebensregeln überlassen. 1. Iss nie in einem Lokal, das „bei Muttern" heißt. 2. Spiel nie mit jemandem Karten, den sie „Doc" nennen und 3. Kümmere dich selbst und rechtzeitig um deine Geschenke.

BRIEFFREUND

Ich, Mike, habe ein großes Problem. Ich möchte Brieffreundschaft. Könnt ihr mir weiterhelfen?

MIKE

So wie ich es sehe, hast du wirklich ein großes Problem. Wenn du ernsthaft einen Brieffreund suchst, solltest du dir angewöhnen, mehr als einen Satz zu schreiben, der noch dazu, trotz der Kürze, vier Rechtschreibfehler enthält und jegliche Interpunktion vermissen lässt. Wie sollen wir dir weiterhelfen? Ich hoffe, du erwartest jetzt nicht, dass wir dir schreiben. Aber wenn jemand einen Brieffreund sucht, der zwar

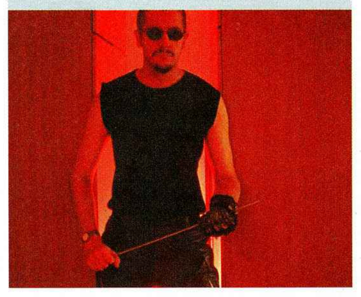




ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

PC Games-Leser des Monats

Jens Rohloff möchte mit diesem Foto an unserem „Look Alike Contest" teilnehmen. Allerdings verschweigt er uns, wen er hier darstellen will. Ich habe nicht die geringste Ahnung, vermute aber, dass sich die Kumpels von Jens als Bauarbeiter, Cowboy und Indianer verkleidet haben.



orthografische Schwächen hat, aber sich dafür extrem kurz und bündig ausdrückt, kann er von mir gerne deine E-Mail-Adresse haben. Sollten jetzt noch mehr Romantiker auf die Idee kommen, auf diesen Seiten eine Suchmeldung nach Brief-, Lebens- oder sonstigen Partnern aufgeben zu wollen – das amüsiert weder mich noch die anderen Leser! Stiftung Rossitest empfiehlt an dieser Stelle: www.kleiner-brieffreund-online.de.ms.

SCWÄRMEREI

Hallo Rainer,

sei ehrlich: Der Typ von der Anzeige der 18er-PC-Games, das bist doch du, oder? Wenn dem so ist, dann fallen mir spontan vier Frauen ein, die für dich schwärmen würden.

MACH WEITER SO: JENS

Mir fallen spontan auch vier Frauen ein, die für mich schwärmen. Meine Mutter, ihre beiden Schwestern und die nette Frau vom Finanzamt, die nahezu regelmäßig meinen Zahlungseingang bewundern kann.

DEHVAUDEH

Lieber Rainer!

Ich bin in letzter Zeit schon öfters durch die Regale in den einzelnen Softwaregeschäften geschlendert und mir ist aufgefallen, dass es immer noch neue (!) Spiele gibt, die auf CDs vertrieben werden. Heutzutage hat jeder PC, der diese Spiele überhaupt noch in vernünftiger Geschwindigkeit starten kann, ohnehin ein DVD-Laufwerk. Also warum mutet man dem Spieler noch eine CD zu, anstatt einfach die Spiele auf eine

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats Dezember?



Nach vielen Monaten hat wieder eine PC-Games-Leserin den großen Preis abgeräumt: Mit unserem handverlesenen Spielepaket kommt Kerstin Mandera aus Rotenburg sicher optimal über den strengen Winter – wir gratulieren herzlich. Wer sich für Chart-Stürmerin und Spiele-Testerin Gracia einen witzig-charmanten Spruch einfallen lässt und ihn rechtzeitig per E-Mail oder Postkarte einsendet, hat die Chance, von der Redaktion zum letzten Schnappschuss-Sieger des Jahres 2003 gekürt zu werden. Das Beste: Das Paket liegt noch vor rechtzeitig vor dem Fest unter dem Weihnachtsbaum.

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG · Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss · Dr.-Mack-Straße 77 · 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 15. November 2003. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



I DON'T THINK SO Superstar-Finalistin Gracia testet erstmals die Codemasters-Umsetzung der TV-Casting-Show - und das vor laufender Kamera.

ROSSIS RUMPELKAMMER

Leser fragen – PC Games antwortet

Die Quadratur des PCs

*In den **Jedi Academy**-Tuning-Tipps (PCG 10/03, Seite 89 ganz unten) habe ich einen PC in Kubus-Form gesehen. Was ist das für einer und kann man ihn irgendwo käuflich erwerben?*

STEFAN GRIES

Zu diesem schicken Modell erreichten uns jede Menge Anfragen. Die schlechte Nachricht: Es handelt sich um eine exklusive Eigenanfertigung eines Lesers. Die gute Nachricht: Wenn Sie sich für extravagante Gehäuse im Allgemeinen interessieren, können wir Ihnen unsere Schwesterzeitschrift PC Games Hardware ans Herz legen – dort lesen Sie Monat für Monat alles über das Thema Casemodding. Details zum abgebildeten PC finden Sie übrigens in der Ausgabe 09/03 ab Seite 142.

Half-Life-2-Beta: Legal, illegal oder egal?

*Auf Ebay läuft derzeit ein Angebot über die Beta-Version von **Half-Life 2**. Ist das wirklich die offizielle Beta-Version?*

OK

Bei dieser Version handelt es sich um eine illegale, weil von den Valve-Servern geklaute und kompilierte Fassung von **Half-Life 2**. Der Verbreiter dieser Software macht sich in jedem Fall strafbar, allein aufgrund der Urheberrechts-Verletzung. Entsprechende Angebote wurden nach unserer Beobachtung sehr schnell wieder aus dem Ebay-Sortiment gelöscht. Auch wenn Verbotenes reizt: Lassen Sie die Finger davon. Abgesehen von im schlimmsten Fall juristischem Ärger: **Half-Life 2** ist im jetzigen Zustand weder vollständig noch uneingeschränkt lauffähig noch optimiert – niemand wird Ihnen garantieren, dass diese Version keine Schäden an Ihrem System anrichtet. Lesen Sie dazu auch unseren aktuellen Report ab Seite 36.

Vor zehn Jahren

Als PC-Games-Leser der ersten Stunde gehört die letzte Seite („Vor zehn Jahren") zu den Seiten, die ich nach Eintreffen des Hefts zuerst lese. Die Anekdoten und Rückblenden sind einfach göttlich. Wie wäre es, wenn Sie die Rubrik ausbauen und die Highlights der „guten alten Zeit" ausführlicher Revue passieren lassen? Ich bin mir sicher, dass es noch mehr langjährige PC-Games-Leser gibt, die diesen Schritt begrüßen würden.

TOBY

Auch der Redaktion bereitet die Zusammenstellung dieser Seite Monat für Monat großes Vergnügen; die Wurzeln vieler Spielehits von heute gehen auf diese Schätzchen aus der Anfangszeit der PC-Spiele-Historie zurück. Wie sehen dies andere Leser – wünschen Sie sich noch mehr davon in PC Games?

Call of Duty gestoppt?

*Eben habe ich mit Erstaunen festgestellt, dass Amazon meine Vorbestellung von **Call of Duty** gestrichen hat. Das Spiel ist auf der Amazon-Website nicht mehr zu finden. Ist es auf den Index geraten oder was steckt dahinter? Wäre nett, wenn Sie mal nachhaken könnten, denn ich glaube, es wird nicht nur meiner Vorbestellung so ergangen sein.*

HARALD PETERS

Call of Duty (auch die deutsche Version) hat von der USK keine Jugendfreigabe erhalten. Damit darf das Spiel nicht im Versandhandel verkauft werden – zumindest nicht ohne Altersnachweis. Gleiches gilt für **Max Payne 2** oder **Medal of Honor: Breakthrough**. Spezialisierte Händler wie Okaysoft bieten den Versand gegen Registrierung per Personalausweis an; ansonsten erhalten Sie **Call of Duty** überall dort, wo es Spiele gibt, möglicherweise aber nur auf Anfrage.

Splinter Cell zum Ersten, zum Zweiten ...

*Ich würde gern das PC-Spiel **Splinter Cell** bei Ebay verkaufen, weiß aber nicht, was ich beachten muss, da das Spiel erst ab 16 Jahren geeignet ist und ich nicht weiß, wie das Thema mit dem neuen Jugendschutzgesetz behandelt wird. Können Sie mir weiterhelfen?*

ANDRÉ MEHNERT

Spiele mit einer USK-Einstufung bis einschließlich „Ab 16" dürfen Sie bedenkenlos bei Ebay veräußern. Beim Verkauf über Online-Auktionshäuser betreiben Sie nämlich Versandhandel im Sinne des Gesetzes, daher sind Sie von der Alterskontrollpflicht entbunden. Auf keinen Fall dürfen Sie auf diesem Wege allerdings Spiele mit dem USK-Rating „Keine Jugendfreigabe" oder nicht eingestufte Titel absetzen – solche Auktionen werden von Ebay i. d. R. recht schnell gestoppt.

Yager

*In Ihrem Test zu **Yager** (PC Games 11/03) erwähnen Sie, dass die in **Yager** verwendeten Grafikeffekte bisher nur in Demos zu sehen waren. Handelt es sich bei den Demos um ausschließlich der Redaktion vorbehaltene? Wenn nicht, wäre ich für ein paar einschlägige Links sehr dankbar.*

ROBERT EICHHORN

Bei den Demos handelt es sich hauptsächlich um Grafikdemos der beiden Grafikchiphersteller Ati und Nvidia. Nvidia bietet die Demos auf der Webseite www.nvidia.com zum Download an, während die Ati-Demos oft den Grafikkarten mit Radeon-Chip beigelegt werden. Eine andere „Demo" ist das 3D-Testprogramm 3DMark 2003, das Sie als Shareware-Version von der Webseite www.futuremark.com herunterladen können.

Made for Austria

*Ich hätte da eine Frage zu **C&C Generals**: Ich habe die unzensierte Version und würde mir gerne **C&C Die Stunde Null** kaufen. Dabei ist mir aber aufgefallen, dass es sich um eine zensierte Version handelt. Dass ich mit dieser zensierten Version auch bei der unzensierten spielen kann, ist mir schon bekannt. Ich würde aber echt gerne das Add-on ohne diese dämlichen Cyborgs spielen, da diese den Spielspaß und die Atmosphäre verderben. Daher würde ich gerne wissen, warum **Stunde Null** auch für uns Österreicher nur zensiert erscheint. Ich finde das eine bodenlose Frechheit, da somit die ganze Atmosphäre zerstört wird. Warum werden auch wir Österreicher mit diesem verstümmelten Spiel gestraft, obwohl für uns dieses Gesetz nicht gilt?*

FLORIAN TABERY

„Wir legen größten Wert auf die Lokalisation eines Produktes", erklärt Pressesprecher Udo Lewalter von Electronic Arts Deutschland. „Diese ist nicht nur kosten-, sondern vor allem auch äußerst zeitintensiv. Aus diesem Grunde ist es uns nicht möglich, für jede deutschsprachige Region eine speziell lokalisierte Fassung eines Titels zu veröffentlichen." Dies betrifft in gleichem Maße übrigens auch Spiele anderer Hersteller, da die deutschen Niederlassungen üblicherweise für alle deutschsprachigen Länder zuständig sind.

DVD zu geben? Danke und viel Erfolg weiterhin mit der PC Games

GREGOR BECK

Die Frage ist einfach zu beantworten. Es hat eben noch nicht jeder ein DVD-ROM und Spiele auf CD funktionieren auch auf einem DVD-Laufwerk, während es umgekehrt nun mal nicht möglich ist, auch wenn einige mentale Tiefflieger dies immer wieder gerne behaupten. Und ich behaupte einfach mal, dass es noch mindestens ein bis zwei Jahre dauern wird, ehe wirklich jeder PC ein DVD-ROM hat. Der Ruhm vieler Propheten beruht auf dem schlechten Gedächtnis ihrer Zuhörer. Von wem ist dieses Zitat?

EIDGENOSSE

Sali Rossi!

Ich wollte dir mal ein Grüßchen aus der Schweiz schicken, weil es in der PC Games so gut wie nie einen Schweizer-Text hat! Lesen tatsächlich so wenig Schweizer das beste Computerspiel-Mag der Welt oder sind wir Schweizer so schreibfaul, dass es nie einen Leserbrief aus unserem schönen Land gibt? Oder boykottierst du uns Schweizer? Dann hab ich noch eine Frage: Warum gibt es eigentlich keine einzige Schweizer Spieleschmiede? Da muss mal was gehen, die Schweiz braucht doch mindestens auch ein „Made in Switzerland"-Spiel! Aber da kannst du vermutlich nicht viel machen ...

EIN WUNDERSCHÖNES GRÜSSCHEN AUS DER SCHWEIZ! EIDGENOSSE SAMUEL

Obwohl ihr echt große Berge habt, habt ihr keine richtigen, ausgewachsenen Grüße? Sehr merkwürdig. Warum es in der Schweiz keine Spieleschmieden gibt? Ich hab da verschiedene Theorien. Das kann damit zusammenhängen, dass man sich schlecht konzentrieren kann, weil immer einer von euch mit einer dieser Riesentröten tutet oder der Anblick euer Berge schlicht zu beruhigend wirkt. Wahrscheinlich liegt es aber

schlicht daran, dass kein Schweizer es finanziell nötig hat, sich diesen Stress anzutun. Bekanntlich seid ihr alle reich, lebt vom Tourismus, stellt Toblerone her oder seid Bankangestellte. An dieser Stelle würde mich eines brennend interessieren: Esst ihr Toblerone auch selbst oder verkauft ihr sie nur? Falls ihr sie selber esst: Habt ihr andere Kiefer als wir, oder wie bringt ihr es fertig, diese Schokolade zu verzehren, ohne den örtlichen Kieferklempner jammernd aufzusuchen?

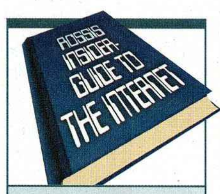
YAGER MEISTER

Hallo Herr Rosshirt,

als mir heute die druckfrische PC-Games ins Haus flatterte, staunte ich nicht schlecht. Konnte ich doch tatsächlich einen Test des lange erwarteten Spiels ***Yager*** *lesen. Doch es wurde so-gar noch besser, als ich auf Seite 127 im Testurteil den Knüllerpreis von 10 Euro las! Leider musste ich nach kurzer Suche feststellen, dass kein Anbieter auch nur im Ansatz vorhatte, mir das Game zu diesem Preis zu überlassen. Nun hoffe ich natürlich, dass Sie mir bei diesem Problem helfen können. Da ich allerdings befürchte, dass auch Sie mir keinen entsprechenden Anbieter nennen können, habe ich einen Vorschlag. Sie erklären mich zum Finder des Druckfehlers des Monats und entlohnen mich mit einem Gewinn.*

KEVIN BUSCHMANN

Gratuliere – Sie haben den Fehler des Monats entdeckt, den wir (natürlich absichtlich) in jeder Ausgabe verstecken. Bei Amazon.de kostet **Yager** momentan zum Beispiel 47,99 Euro. Zum Glück haben Sie vergessen, mir Ihren Absender zu nennen, was mich daran hinderte, spontan ein wenig Gerümpel von meinem Schreibtisch zu verschicken, statt das Zeug im Wald zu vergraben. Bis Sie mir Ihre Anschrift gemailt haben, könnte sich dort also womöglich sogar etwas Brauchbares manifestieren – aber wetten würde ich darauf nicht.



WWW.KUNSTPARKER.DE



Diese Seite widmet sich einem Zeitgenossen, der uns immer wieder erfreut, indem er öde, triste Parkflächen aufs Wundervollste auflockert und so stets für interessante Momente in unserem Leben sorgt. Gemeint ist der Kunstparker.

WWW.HPGURKEN.DE.VU

Gurkensalat
Die deutsche Übersetzung von Harry Potter
[Zu den Gurken] [Einleitung] [Kontakt] [Helferliste]
[Viola Ostfeathers Harry-Potter-Kiste]

Du bist Harry-Potter-Fan? Du bist in guter Gesellschaft. Aber wenn du der Meinung bist, bei der Übersetzung in die – bekanntlich schwere – deutsche Sprache wären keine größeren und kleineren Missgeschicke passiert, solltest du dir diese Seite zu Gemüte führen.

WWW.MINICLIP.COM



Wieder eine Seite mit einer schier unüberschaubaren Menge an Spielen. Manche können nur online gespielt werden, mache kann man sich downloaden, aber alle sind kostenlos.

WWW.PAPIERFLIEGER.NET.MS



Und zum Schluss noch etwas für die beschaulichen Momente im Leben. Entdecke eine alte Kunst neu.

PC-GAMES-SERVICE

Wir sind für Sie da

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth
Telefon: 0911-2872-100
Telefax: 0911-2872-200

Chefredaktion:
chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft:
leserbriefe@pcgames.de

Ihnen brennt eine Frage zu einem Artikel auf den Nägeln?
Sie möchten einen Kommentar loswerden?
Wenden Sie sich direkt an die PC-Games-Redakteure:

David Bergmann	db@pcgames.de
Dirk Gooding	dg@pcgames.de
Petra Maueröder	pm@pcgames.de
Christian Müller	cm@pcgames.de
Rüdiger Steidle	rs@pcgames.de
Justin Stolzenberg	js@pcgames.de
Harald Wagner	hw@pcgames.de
Thomas Weiß	tw@pcgames.de

Briefe an Rainer Rosshirt:
rossi@pcgames.de

Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check:
testcenter@pcgames.de

PC Games Abo-Service

- **Sie möchten PC Games im Abo beziehen?**
- **Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?**
- **Sie haben Fragen zum PC-Games-Abo?**
- **Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?**
- **Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?**
- **Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?**

Online:	http://abo.pcgames.de/
E-Mail:	computec.abo@pvz.de
Postadresse:	Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Telefonisch:	0451-4906-700
Per Fax:	0451-4906-770

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:

E-Mail:	computec@leserservice.at
Postadresse:	Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Telefonisch:	06246-882-882
Per Fax:	06246-882-5277

CD/DVD

Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD
dvd@pcgames.de

Umtausch beschädigter CDs/DVDs
Bitte verwenden Sie den Original-Umtausch-Coupon (auf der DVD-Hülle beziehungsweise in der CD-Anleitung).

Hardware

Fragen und Anregungen zu Hardware-Artikeln, Benchmarks und Testberichten:
hardware@pcgames.de

Technische Probleme:
technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der monatlich vielen tausend Anfragen nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Lösungen zu Anfragen, die wir häufiger erhalten, werden im Heft abgedruckt. Besuchen Sie auch das Hardware-Forum auf www.pcgames.de – dort helfen Ihnen andere PC-Games-Leser sowie Redakteure weiter. Bei technischen Problemen mit bestimmten Grafikkarten, Mainboards, Monitoren, Betriebssystemen oder Spielen wenden Sie sich bitte zunächst an den entsprechenden Hersteller.

Fragen und Anregungen zu Tuning-Artikeln:
tuning@pcgames.de

Tipps & Tricks

Komplettlösungen zu älteren Titeln sowie Kurztipps erwarten Sie auf www.pcgames.de (Rubrik: „Spiele/Tipps & Tricks")

Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.:
hilfe@pcgames.de
Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der vielen tausend Anfragen pro Monat nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Wir bemühen uns jedoch, so vielen Lesern wie möglich zu helfen. Fragen, die häufiger auftreten, drucken wir in der Rubrik „PC Games hilft" ab.

Selbst erarbeitete Kurztipps schicken Sie bitte an:
E-Mail: tipps@pcgames.de
Telefax: 0911-2872-200
Bei Abdruck winkt ein Honorar – bitte vollständige Anschrift und Bankverbindung angeben!

Tipps&Tricks-Hotline:
0190-824834* (täglich von 8-24 Uhr)
* Der Anruf kostet pro Minute €1,86

www.pcgames.de

An fast allen PC-Games-Aktionen, -Umfragen und -Gewinnspielen können Sie auch online teilnehmen. Auf www.pcgames.de (eine der meistbesuchten Spiele-Websites Deutschlands) erwarten Sie zudem täglich brandaktuelle News, eine umfangreiche Spiele-Datenbank mit zusätzlichen Screenshots, ein großes Tipps&Tricks-Archiv und eine engagierte Community.

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de

Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de

Ansprechpartner der Online-Redaktion:
news@pcgames.de

IMPRESSUM

REDAKTIONSANSCHRIFT
COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion PC Games,
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)
Petra Maueröder; Christian Müller
Redaktion
David Bergmann, Dirk Gooding, Rüdiger Steidle, Justin Stolzenberg, Harald Wagner, Thomas Weiß
CD, DVD, Video
Jürgen Melzer (Ltg.), Harald Wagner (Ltg.), Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Jasmin Sen, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer
Tipps&Tricks
Florian Weidhase (Ltg.), Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Ralph Wollner
Hardware
Dirk Gooding (Ltg.), Bernd Holtmann, Daniel Möllendorf
www.pcgames.de
Redaktion: Stefan Bringewatt, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld

Textchef: Michael Ploog
Stellvertr. des Textchefs: Margit Koch-Weiß
Lektorat: Birgit Bauer, Claudia Brose, Cornelia Lutz, Esther Marsch
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese, Florian Hannich, Paul Krügel, David Mola, Gisela Müller, René Weinberg
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.
Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-341
Fax: +49-911-2872-241

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne
Telefon: +49-911-2872-144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen
Telefon: +49-30-88918855
peter.nordhausen@computec.de

Thorsten Szameitat
Telefon: +49-911-2872-141
thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition:
Judith Linder
E-Mail: judith.linder@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC:
Telefon: +49-911-2872-261
ISDN Mac:
Telefon: +49 -911-2872-260

Es gelten die Mediadaten Nr. 17 vom 01.10.2003
COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe links.

Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat
Wolfgang Menne
Peter Nordhausen

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktion: Martin Closmann, Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC GAMES CD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES DVD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES PLUS € 104,40
(Ausland € 117,60)

PC GAMES Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 06246-882-882
Fax: 06246-882-5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20
PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus € 116,40

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 | VKZ B83361

PC Games CD/DVD
ISSN 0947-7810 | VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x | VKZ B41783

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung etc.):
computec.abo@pvz.de

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Verbreitete Auflage 3. Quartal 2003: 238.626

AWA — Ermittelte Reichweite 1.270.000 Leser

INSERENTEN



Dezember 1993

Kurioses am Rande

Im Dezember kommt mit der Flugsimulation **Air Warrior** eines der ersten großen Online-Spiele nach Deutschland, später soll eine Multiplayer-Variante des Brettspiels **Battletech** folgen. Gespielt wird über Modems und Mailboxen. Bei den damals horrenden Telefon- und Providerkosten ein teures Vergnügen, was dem Dienst letztendlich den großen Erfolg verwehrt. Aus den Plänen einer „Virtual-Reality-Erfahrung mit Datenhandschuh und Helm" wird natürlich auch nichts.

Test des Monats

Nach diversen Action-Flugsimulationen und Weltraum-Ballereien wagt sich Digital Image Design mit dem kryptisch betitelten **TFX** (**Tactical Fighter Experiment**) erstmals in ernsthaftere Gefilde. Mit den damals noch geheimnisumwitterten Zukunfts-Fliegern F-22, F-117 und dem Eurofighter versucht man im Auftrag der UNO die Fronten im Balkankrieg zu schlichten, im Bürgerkrieg in Somalia die Streithähne auseinander zu halten, Kokain-Bosse in Südamerika zu jagen und einen Ölkrieg im Atlantik zu verhindern. Trotz vergleichsweise hohem Realismus kommen auch Genreneulinge dank Instant-Action und offener Kampagnenstruktur schnell auf ihre Kosten.

Was wurde eigentlich aus ... DID?

Seit Ende der Achtzigerjahre im Geschäft, zählt Digital Image Design Mitte der Neunziger zu den Großen im Simulations-Business. Bei der Erinnerung an **TFX** und die Nachfolger, **EF 2000**, **F-22 ADF** und **Total Air War**, schnalzen Kenner noch heute anerkennend mit der Zunge. Mit dem Niedergang des Genres beginnt allerdings auch der Abstieg der Engländer, obwohl sie sich immer um möglichst einsteigerfreundliche Simulationen bemühen. Dem Strategie-Mix **Wargasm** und dem Action-Flieger **Eurofighter Typhoon**, der erst nach dem Aufkauf der Firma durch Rage erscheint, bleibt der erhoffte Erfolg verwehrt. Mit der Pleite von Rage Anfang 2003 lösten sich auch die Reste von DID auf.



Hardwaretrends

Wer seine Computerkarriere am C64 oder noch früher begann, mag ihn nicht missen: den Competition Pro, den besten Digital-Joystick aller Zeiten. Präzise und nahezu unzerstörbar übersteht er selbst Sportspiel-Rüttel-Orgien wie das berüchtigte Zehnkampf-Spiel **Decathlon**. 1993 ist das Original endlich auch für PCs zu haben. Allein, es fehlt an passenden Spielen. Jump & Runs und Ballerspiele sind kaum zu finden, die populären Flug- und Rennsimulationen verlangen dagegen nach einem analogen Steuerknüppel. Die Tage des Competition Pro sind gezählt.

Die Top-5-Tests

1. **Indy Car Racing** | Papyrus
   Der erste Teil der legendären **Indy Car**-Serie der Motorsport-Spezialisten von Papyrus
2. **Jurassic Park** | Ocean
   Eines der ganz wenigen guten Film-Spiele. Netter Genre-Mix aus Action und Adventure.
3. **Return to Zork** | Activision
   Neuauflage der Text-Adventure-Serie mit Rendergrafik und digitalisierten Schauspielern.
4. **Masters of Orion** | Microprose
   Civilization im Weltraum. Nicht mehr und nicht weniger. Noch heute ein Klassiker.
5. **Shadow Caster** | Origin
   Origins Action-Rollenspiel bot der scheinbar übermächtigen **D&D**-Konkurrenz Paroli.











WWW.HIDDEN.DE


PC
CD
illusion
GATHERING